TU REVISTA DE MANGA

NEKO

34

390 PTAS.

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - EL RINCÓN DEL LECTOR - ANIMANÍA

¡Consigue la camiseta de superkid!

Si te gustó **la película**, ahora tendrás la oportunidad de alucinar con **la camiseta**.

Cuéntanos tu opinión en el dorso de esta tarjeta y envíala con tus datos a:

DREAM TIME ENTERTAINMENT S.A. Valencia, 307-313 08009 BARCELONA

¡¡¡PARTICIPARÁS en el SORTEO de miles de CAMISETAS!!!

EDITORIAL

Neko 34 (octubre 1997) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a camaleon@lix. intercom.es El © correspondiente a la ilustración de portada es: © Bird Studio & Toei Doga & David Ramírez por la ilustración. Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Annabel Espada, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Ismael Ferrer, Ismael Herrero, Kaze no Kami, Ana Mª Meca, Meiko, Minami, Noriko Oba, Enrique Pilón, Jaime Rodriguez, y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-11.991-94. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores, agradecemos a todos su colaboración.

Para el número del Salón también tenemos tanta publicidad que hemos tenido que volver a añadir más paginas para compensar las de texto, e incluso hay más. Quedan pocos días para el Salón del Manga, y esperamos veros a todos por allí, y disfrazados, que es más divertido.

Y ahora una pequeña aclaración: Lázaro Muñoz nos ha pedido encarecidamente que aclaremos un pequeño detalle: la Minami que colabora con nosotros no es él, sino una chica que usa ese seudónimo, así que estáis todos avisdados. Si queréis leer a Lázaro, no hay que irse muy lejos, en este mismo encarte podéis encontar una sección enterita para él, que iremos alternando con otras como la de Mira qeu sobre tan... y algunas más que se nos ocurra.

La Redacción

PASANDO REVISTA por Minami 13

BUZZER BEATER por Ismael Herrero 28

MANGA ESPAÑOL por Enrique Pilón 17

DRAGO BALL GT por Armando Vila 33

DESDE DENTRO por Minami 21

CANDY CANDY por Ana Mª Meca 46

CLAMP por Meiko 25

+ Renka, Wingman, Kiseiju, El pequeño monje, Angel Legend, Raika, **, Chirality, Lawman, Esedé.

NOTICIAS ..... 4 TANKOUBON ... 9 MULTIMEDIA ... 37

NOTICIAS

Puede que algunos de vosotros no sepáis qué es **Dream Works**. Pues bien, es la productora que **Steven Spielberg** ha fundado para dar salida a todos sus proyectos y los de sus colaboradores más cercanos. Hace pocos días se estrenó ***The Peacemaker***, la primera película de la productora que ha visto la luz, pero la **Dream Works** tiene un montón de proyectos en marcha, entre ellos películas de animación por ordenador y otras de animación convencional. Pues bien, parece ser que **Jeffrey Katzenberg**, una de las personas de más peso en la productora, le ha propuesto a **Katsuhiro Otomo** que dirija el tercer proyecto animado de la factoría. De momento no se sabe qué ha contestado, pero sería muy divertido que dijera que sí.

Parece que las **Clamp** no pueden mantener el endiablado ritmo de publicación que sostienen desde hace ya bastantes meses, incluso años. Para poder tener un respiro momentáneo han decidido para la publicación de ***Clover*** en la revista ***Amie*** de **Kodansha**. Se supone que es una medida momentánea, pero no han anunciado cuando reemprenderán la edición.

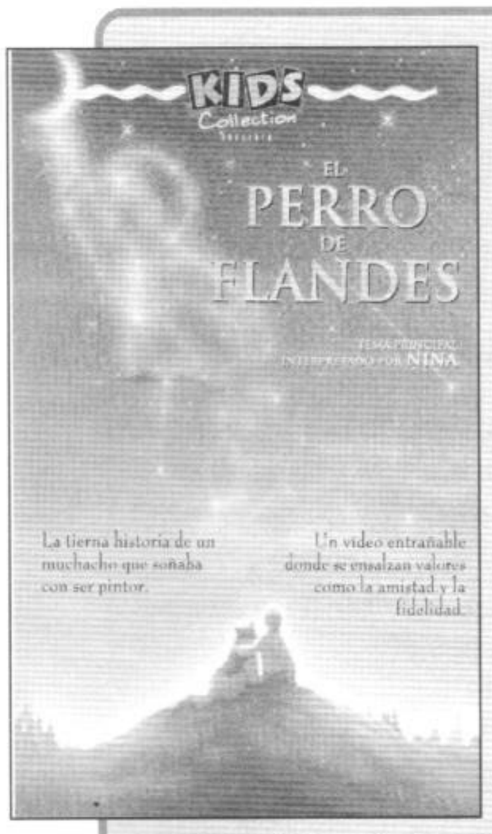
Los franceses intentan recuperarse de la "muerte anunciada" del **Club Dorotheé**, y lo hacen con un mini espacio en el **Canal +** francés, dedicado al mundo del anime. Son 45 minutos semanales (los viernes a las 22 horas), pero parece que pretenden ampliar el espacio en cuanto exista un mínimo de respuesta por parte del público. Incluso tienen pensado establecer algún tipo de programa informativo sobre el mundo de los comics y la animación japonesa.

No parece que ***Calm Breaker*** haya despertado pasiones en el mercado español, pero suponemos que algún que otro aficionado tendrá. Para ellos está dedicada esta noticia. Como suele ser habitual en cuanto una serie tiene un poco de éxito, ***Calm Breaker*** tiene un **Radio Drama** en una emisora japonesa. Pues bien, para los más viciosos acaba de salir una edición del **Radio Drama** en **CD**. Pero no sólo de Radio Drama vive el otaku y el CD lleva, además de su pista de sonido (o como se diga) un montón de ilustraciones (vamos, que también es CD-Rom) tanto del manga como inéditas. En total serán dos CD con ocho episodios en total.

¿Os gustó lo del café de ***Evangelion***? ¿sí? ¿os gustaría tener algo para mojar en él? pues no hay problema. Los ejecutivos de **Gainax** han cedido una licencia a ***Calbee*** para sacar la mercado las patatas chips de ***Evangelion***. Las patatas van en esas lastas redondas a la americana y llevan cromitos incluidos. Como los mismos chicos de **Gainax** dicen, son los primeros snacs de anime desde los ***Kramen Rider***. ¿Qué será lo próximo?

Ya que hablamos de de la nueva película de ***Ah mi Diosa*** (próxima página) también vamos a comentar la adaptación ***¡¡Estás arrestado!!***. Se anuncia que han decidido hacer una película, pero no dicen absolutamente nada más. Lo que sí aseguran es que para el verano de **1998** saldrá el juego de la serie.... pero tampoco dicen la consola. Eso sí, anuncian los capítulos de la serie de **TV** y el **CD-Rom** con **salvapantallas** e **iconos** de la serie. Cuando sepamos algo má os informaremos.

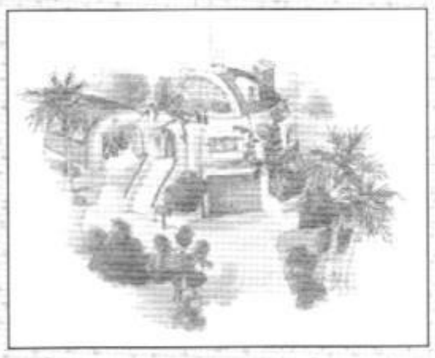
Kazuhiro Fujita es uno de los autores más populares del Japón de hoy día. Su serie más conocida, ***Ushio to tora*** se cerró hace ya algunos meses pero sus fans ya pueden encontrar el nuevo trabajo del autor. La nueva serie se llama ***Karakuri Circus***. Los protagonistas son **Katou Narumi**, un experto en kempo con una extraña enfermedad que le obliga a intentar hacer reír a los demás (o moriría), **Masaru**, un experto constructor de marionetas mecánicas "muy especiales" y **Shirogane**, un acróbata de circo francés que, además, tiene la habilidad de controlar a distancia una poderosa marioneta llamada **Arurukan**. Fujita sigue contando sus historias de un modo muy especial y sigue llenándolas de cosas extrañas y personajes sobrenaturales. Si os interesa el autor podéis conseguir ***Ushio to tora*** en francés y haceros una idea propia de su trabajo.

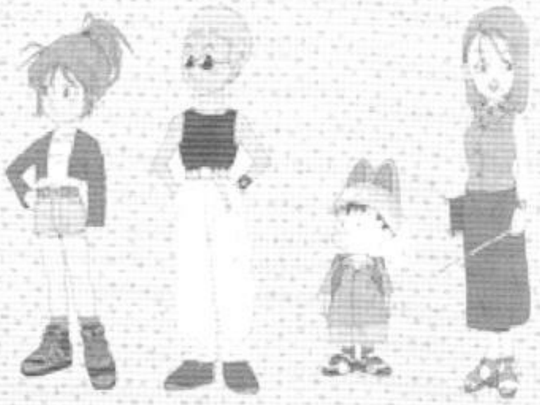


Supongo que entre unas cosas y otras no os habéis enterado de la salida de ***Super Kid***, esa película tipo ***Dragon Ball*** de origen coreano que pulula por nuestras tiendas. Pue sbien, si no habéis quedado convencidos por la peliculilla de marras (son cosas que pasan) podéis probar otro producto de la misma casa (la distribuidora me refiero). ***Dream Time*** va asacar estas navidades la última versión cinematográfica de ***El perro de Flandes***,la dirigida por ***Yoshio Kuroda***. Os podemos asegurar que es una verdadera maravilla y que no os la podéis perder por nada del mundo. Pero por si fuera poco, la misma empresa, esta vez distribujyendo el sello ***Good Time***, ha puesto en circulación una cinta llamada ***El príncipe Valiente***. A palo seco puede que no os suene, pero si os digo que uno de los primeros trabajos como director de **Isao Takahata** (la otra mitad de **Studio Ghibli**) puede que os despierte el interés. Para más información sobre esta última película saltad a la sección de vídeo de este mes, y el mes que viene os hablamos de ***El Perro de Flandes.***

Kenji Tsuruta, el autor de ***Spirit of Wondre*** (***Miss China*** por estos lares), se prodiga más bien poco en el mercado japonés. Parece que su "velocidad" trabajando le impide de mantener el ritmo necesario de publicación para incluirlo en una revista periódica y Tsuruta se lo toma con calma y va colaborando con la revista ***Newtype*** y con algunas ilustraciones y diseños para **Gainax**. Pero la casa que le vio crecer es **Kodansha** y estos han decidido publicar en compendio casi todos sus trabajos llamado Forget-me-not. Este especie de recopilatorio incluye ***Spirit of Wonder***, ***Hydrogen***, una magnífica colección de ilustraciones y los tres volúmenes de ***SF Greats Collected Early Works***, un bloque que recopila historias de su etapa pre-profesional. La colección se cierra con ***Spirit of Wonder: the China Stories*** (lo que publicó Planeta) y un puñado de ilustraciones inéditas. El problemilla es que **Kodansha** quería sacar unaedición limitada y de tan limitada se ha agotado antes de que salga al mercado... ni viviendo en Japón, vamos. De todas maneras no queda descartada una reedición.

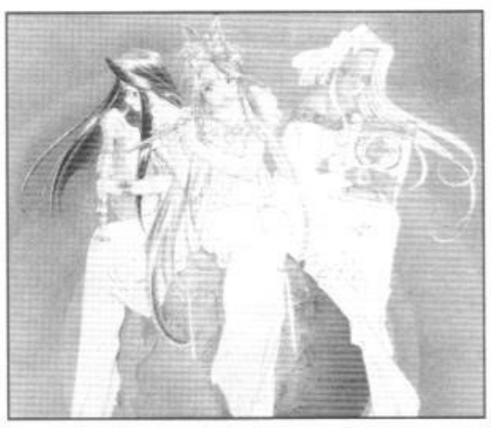
Con el final de ***Dragon Ball GT*** llega otra serie adaptación de una obra de Akira Toriyama pero sin adaptar directamente páginas del autor. Esta vez se trata del ***Dr. Slump***. Aquí tenéis las primeras imágenes que han difundido la gente de Shueisha. Curiosamente los diseños han cambiado un pelín, cosa que no había hecho **Katsuyoshi Nakatsuru** en la nueva etapa del manga. Ahora a esperar más noticias y los primeros episodios.





Más noticias relacionadas con el mundo de **Toriyama**, o mejor dicho, con el mundo **post-Toriyama**. Está previsto que en breve aparezca el segundo volumen del ***Dragon Ball GT Perfect File Book*** . El primero fue todo un éxito y parece que quieren aprovechar el filón. Otra noticia, esta vez directamente relacionada con Toriyama, es que aumenta el rumor sobre la posibilidad de que Toriyama haga de ***Majin Mura Bubul*** su nueva serie larga. De momento no hay confirmaciones, pero el premio a la serie y las declaraciones del autor apuntan a esa posibilidad.

Los aficionados a ***Captain Tsubasa*** tenéis la oportunidad de echarle un vistazo a ***Captain Tsubasa J*** en Antena 3.



Los muuuchos aficionados a ***Ah mi Diosa*** no tendrán que esperar mucho para ver a su heroína favorita adaptada al cine. De momento no se han filtrado ni ql guión ni una posible fecha de estreno, pero lo que ya se sabe es que el director será **Hiroaki Goda** adaptando una historia del mismo **Kosuke Fujishima**. Minetras, y para ir abriendo boca, podéis compraros un **CD-Rom** dedicado a la serie que apareció en las tiendas el pasado mes de septiembre (dái 29). El CD-Rom en cuestión (pareado) contiene más de 120 ilustraciones a color, para Windows, y vale 6.800 yens

Si sois aficionados a ***Yoshiyuki Sadamoto*** tenéis buenas noticias por partida doble. Acaba de salir (el 17 de octubre), el cuarto volumen del manga de ***Neon Genesis Evangelion***, un cuarto volumen que se ha hecho esperar más de lo que muchos desearíamos. Este cuarto volumen se titula ***Asuka Strikes*** y presenta, cómo no, a Asuka y su unidad 02. Pero la novedad másjugosa relacionada con el autor es la inminente aparición de un CD-ROM para la **Sega Saturn** en la que se recopilarán 115 ilustraciones sobre su obra. Podemos encontrar dibujos de ***Evangelion***, ***Nadia***, ***Wings of Honneamise***, etc. Sadamoto, el mismo, también aparecerá en formato mov explicando el proceso de realización de algunas de sus ilustraciones. A comprarse la Saturn ya.

Norma Editorial tiene previsto sacar ***Lythtis*** en próxima fechas. ***Lythtis*** es un manga de fantasía heroica de **Hiroyuki Utatane**, el magnífico autor de ***Seraphic Feather*** y ***Tentaciones***. Esta vez Utatane también es el autor del guión. La verdad es que el manga en cuestión es muy vistoso y hará las delicias del público en general.

Camaleón Ediciones sacará al mercado el próximo mes de noviembre el segundo número de la colección Los especiales de ***Neko***. El primero estaba dedicado a **Masakazu Katsura** y este segundo hablará extensamente de **Rumiko Takahashi** haciendo un repaso a prácticamente toda su obra.

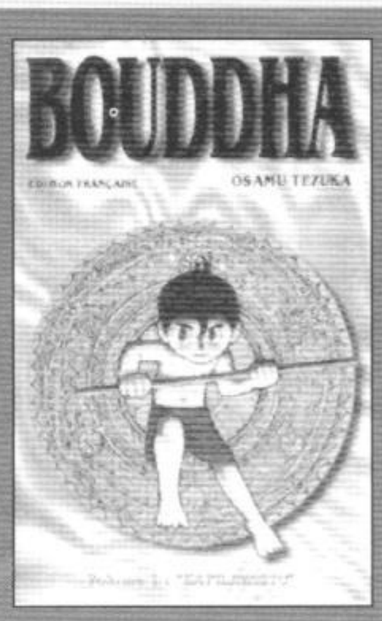
Ya os dijimos que el siguiente trabajo de **Hideaki Anno** sería la adaptación de una novela de **Ryu Murakami**. Lo que no os dijimos era el nombre exacto de la novela ni el tipo de proyecto que sería. Pues bien, la novela es ***Love & Pop*** y el tipo de proyecto una película de imagen real, la primera del director japonés. La película lleva unas cuantas semanas rodándose y prometen que se estrenará en enero de 1988. Para que los aficionados vayan abriendo boca, el avispado Anno pasó un trailer de la película durante la proyección de ***The End of Evangelion***. Habrá que esperar un poco para ver la nueva vuelta de tuerca del "chico terrible" del anime japonés.

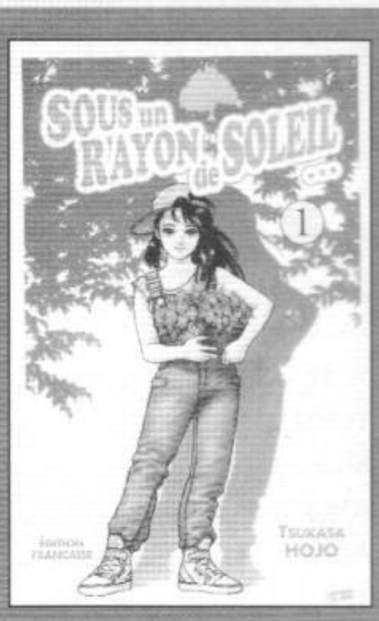
La línea de libros de **Camaleón Ediciones** sacará al mercado su segundo título el próximo mes de diciembre. El primer título de la colección era ***Honor, Plomo y Sangre***, un repaso exhaustivo al mundo del cine de **Hong Kong**. El segundo título será Las chicas son guerreras, un estudio pormenorizado del mundo de ***Sailor Moon***. El autor de este libro es Javier Escajedo, colaborador habitual de ***Neko*** y fundador del ***Jusenkyo Times***.

Lola Palacios, **Karen**, **Laia Codina**, **Ruth** y algunas chicas más, se han unido para preparar un fanzine que pretende romper esquemas. La salida estaba prevista para este **Salón del Manga**, pero se les ha hechado el tiempo encima y la han aplazado un poquito para no hacer las cosas deprisa y corriendo. Hay mono por ver este fanzine con algunas de las autoras más proetedoras del manga español.

El Salón del Manga se presenta de lo más vistoso. De entrada habrá invitado japonés, **Masami Suda**, un animador con una larguísima experiencia profesional en el mundo de del anime y del que podéis sacar información directa sobre ese mundo en las diferentes charlas públicas a las que asistirá. También habrá una extensa exposición de acetatos de edición limitada originales organizada por **Continuará** y un concurso de disfraces oficial organizado por **Ficomic** y **Tonkam**. No ampliamos la noticia porque cuando salga este ***Neko*** el Salón estará a punto de abrirse (muchos de vosotros ya estaréis en él) y dejamos el texto largo para el mes que viene.

El mercado francés lleva ya bastantes meses dudando de su propia solidez. Hay quien dice que la ventas han alcanzado un techo límite y que ahora tocaba recesión. Parece que las previsiones no se están cumpliendo del todo. Es cierto que el número de títulos se ha estabilizado, y que el mercado del vídeo está reconvirtiéndose tras una política de lanzamientos algo caótica. Pero recesión, lo que se dice recesión, no se puede decir que haya sido muy espectacular, todo lo contrario de lo que ha pasado en nuestro país. Dentro de esa estabilidad los pequeños editores se consolidan y sacan productos cada vez más interesantes. Por ejemplo, **Tonkam** v aa sacar el magnífico ***Boudha*** de **Osamu Tezuka**, ya está publicando ***Sous un rayon de soleil*** de **Tsukasa Hojo** y, dentro de la línea más comercial, está editando ***Shadow Lady***. También se pueden encontrar ***Yu Yu Hakusho***, ***Los Caballeros del Zodíaco*** o ***Conan*** (**Kana editions**) y un buen montón más de colecciones.





Fortune Quest, otra serie que no despertó pasiones en su paso por España pero que tampoco dejó mal sabor va a volver a ser adaptada al anime. Tras su primera OVA ahora llega a la televisión intentando emular el éxito de ***Slayers***. Precisamente, es el staff de ***Slayers*** el encargado de dar vida al proyecto. Dirige **Takashi Watabe**, el diseño de personajes es de **Naomi Miyada** y la dirección artística corre a cargo de **HIdeto Nakahara**. Cómo no, la historia original es de **Mio Fukazawa**.

Los japoneses, fieles a su política de reediciones constantes, acaban de reeditar ***Video Girl Ai*** en un formato de lujo y con portadas nuevas. Parece que la iniciativa ha sido acogida positivamente por los lectores que se la compran sin dudarlo. El principal motivo del éxito es que las portadas de la misma son nuevas y originales de Masakazu Katsura. El chico tiene aficionados fieles e incondicionales.

CONCURSO NORMA

SALÓN DEL MANGA'97

LAS PREGUNTAS

Aquí tenéis el puñado de preguntas, por cierto, bastante benévolas. Esperamos que las contestéis con facilidad y acudáis a montones al Stand de Camaleón.

1. ¿Cuál es el verdadero nombre de la protagonista de *Shadow Lady*?

2. ¿Cuál es la maldición de Manji, de *La espada del inmortal*?

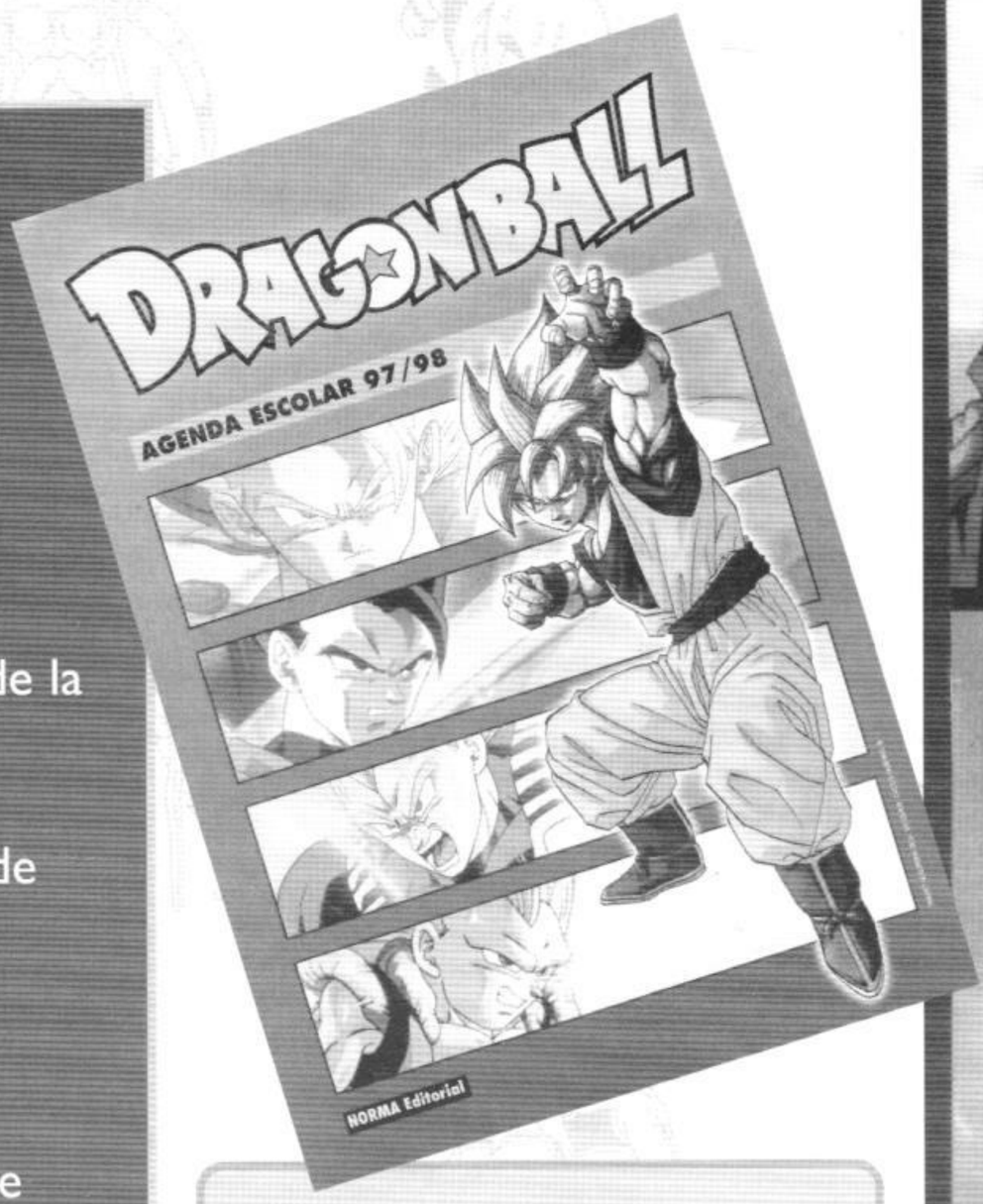
3. ¿Por qué Pink se volvió rosa?

4. ¿Cómo se llaman los gemelos de *Touch*?

5. ¿Quién intentó matar a Ashura cuando nació?

6. ¿Cuál fue la causa oficial del Segundo Impacto de *Neogénesis Evangelion*?

Pues eso, suponemos que no necesitaréis una enciclopedia para contestarlas.



LAS BASES

Los ganadores serán las tres primeras personas que se presenten el sábado día 25 a las cinco de la tarde en el stand de Camaleón Ediciones del Salón del Manga que se celebra en La Farga de L´Hospitalet y respondan correctamente las preguntas.
El premio consiste en merchandising de *Dragon Ball* de Norma Editorial.

¡NO BUSQUES MÁS!

PONEMOS A TU DISPOSICION LAS ULTIMAS NOVEDADES DE MATERIAL JAPONES DE TODAS TUS SERIES FAVORITAS:

DRAGON BALL Z y GT, SAILOR STARS, RANMA 1/2, EVANGELION, NADESICO...

LO MAS NUEVO EN CDS DE MUSICA, POSTERS, BANDERAS, REVISTAS, CD ROM...

TODO A LOS MEJORES PRECIOS QUE PODRAS ENCONTRAR.

¡COMPRUEBALO TU MISMO!.

TENEMOS A TU DISPOSICION UN EXTENSO CATALOGO, QUE PUEDES SOLICITAR GRATUITAMENTE.

GRAN CANTIDAD DE DESCUENTOS Y PROMOCIONES DE LAS QUE TE PODRAS BENEFECIAR.

¡ANIMATE Y LLAMANOS!

CLUB DE VENTA POR CORREO

Últimas novedades: PPCard Dragon Ball GT Part.3 (Goku cuarta transformación) PP Cards de Evangelion Newtipe, Animedia y Animage (revistas japonesas), Cd 18 Dragon Ball...

ALHWADSE Club

APARTADO DE CORREOS 8106
28080 MADRID
TLF: (91) 5261545
FAX: (91) 4792016
e-mail: alhwadse@idecnet.com

TANKOUBON

En vista al Salon del Manga, este mes hablamos de uno de samurais, de la primera obra larga de Masakazu Katsura disponible en frances y de una serie muy original que hace un par de años arrolló en Japón. Para quien no lo sepa el ISBN es el numero de serie del producto, y es el mejor modo de encargarlo porque no hay confusiones posibles.
Asi que los ISBN de este mes son:
***RENKA* ISBN 4-08-8739-2, WINGMAN ISBN**
KISEIJU nº 1 ISBN 4-06-34026-1 nº 2 ISBN 4-06-34029-6

RENKA, (Shueisha)

por Minami

tanto se va empleando como guardaespaldas o asesino a sueldo para vengar las injusticias del mundo (¿no os suena al Equipo A?) No me hagáis caso, realmente este manga me gusta mucho, porque aparte de tener un grafismo que muchos quisieran para sí, las historias son muy interesantes por sí mismas, es decir, podrían funcionar solas. Un manga que enseña cómo, de un tema poco original, se puede sacar un manga interesante. A ver si algunos se lo leen...

Echándole un vistazo por encima a este manga, *Renka*, de Hiroyuki Asada, que trata del conocido tema del samurai ronin, puedes pensar que es un tema poco interesante. El protagonista es un samurai muy hábil con la espada, noble y bueno. Muy típico. Tiene un inseparable compañero no tan bueno como él, y ambos recorren el mundo en busca de algo o para vivir aventuras. Tema más típico todavía.

Y, entonces, ¿qué es lo que hace que Renka sea un manga tan interesante? Lo primero, el dibujo. Realista, detallado, muy cuidado, y un diseño de personajes muy atractivo. La historia es fácil de seguir, la distribución de viñetas no es muy liosa aunque se sale un poco de la estética habitual. Una monada, vamos.

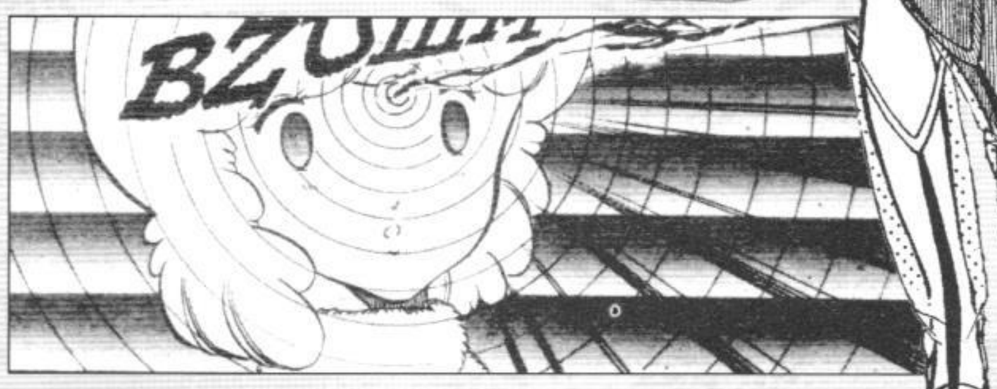
Pero no sólo atrae el grafismo, sino la historia. El tankoubon está estructurado en tres historias cortas, donde poco a poco dan más datos de los protagonistas, Renka y Saikichi. Renka es un mercenario manco que lucha con la mano izquierda, llevando una prótesis en la mano amputada. Su carácter es reservado, frío y duro, pero bueno en el fondo. El prota, vamos. Como siempre, es más interesante su amigo, un tipo práctico que lleva gafas de aviador (¿en esa época?), y se encarga del mantenimiento de la mano mecánica de Renka. Como podéis ver, no es lo más original del mundo. Claro que la cosa se anima cuando te enteras de que Renka mató a una mujer que cuidaba de varios chicos como él para dejar de ser un muñeco. ¿Un muñeco? Más sorprendente es saber que quiere ser humano, ¿quién lo diría? Así que la obra tiene como mínimo un misterio: saber por qué Renka no es humano, quién lo creó y para qué. Mientras

WINGMAN, (Manga Player)

por Armando Vila

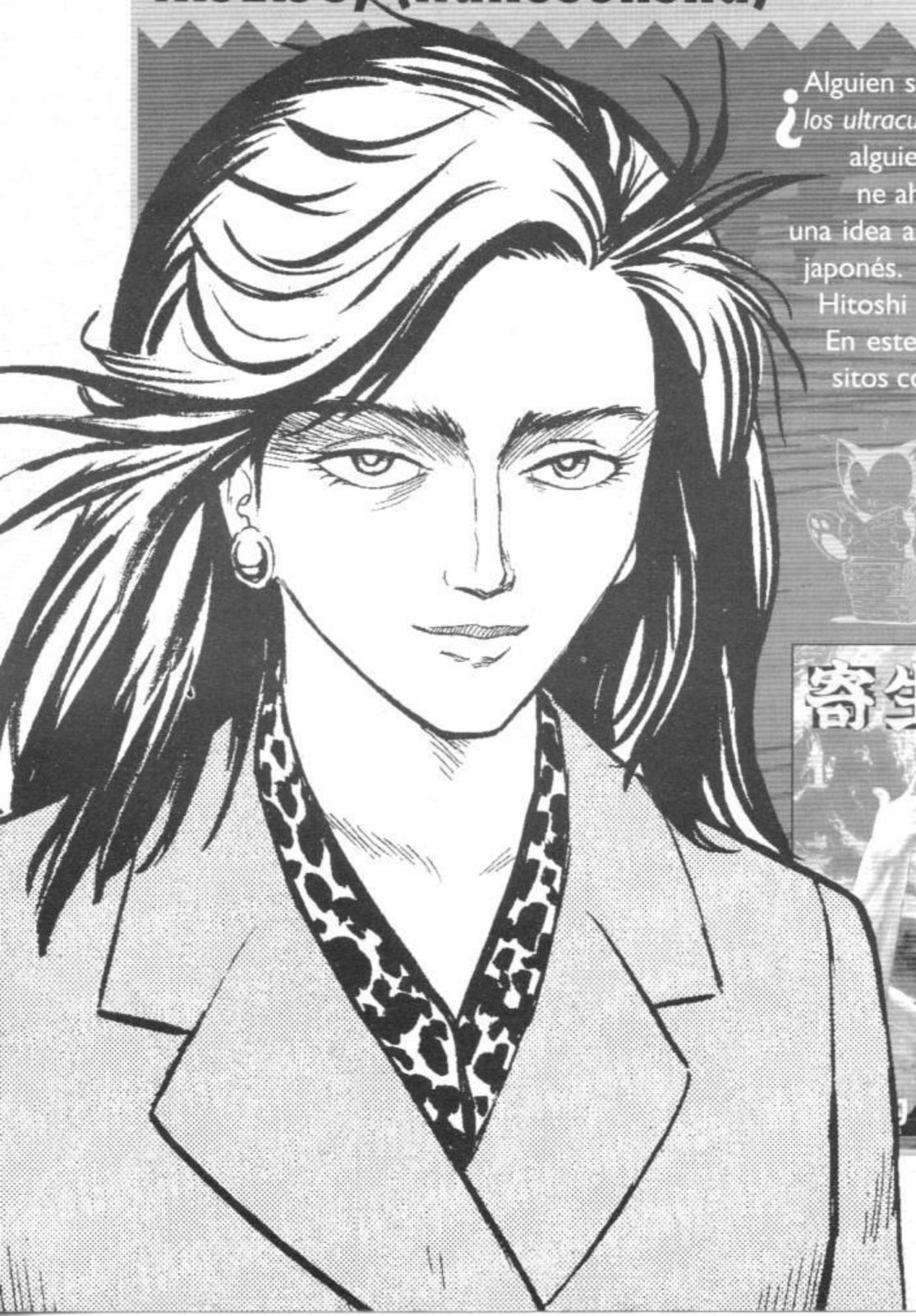
Hoy tenemos una de Katsura. No es precisamente una novedad, pero si que nos parece destacable que una de las primeras obras de uno de los autores más populares en nuestro país esté accesible en un idioma más a nuestro alcance que el japonés, es decir, el francés.

Kenta Hirono, un estudiante obsesionado con las series de sentai, tiene la molesta costumbre de disfrazarse constantemente de superhéroe e intentar castigar a los malefactores de su escuela. Pero ya sabéis aquello de no desear las cosas con demasiada fuerza, pueden hacerse realidad. Eso es lo que sucede cuando aparece Aoi, una chica de otra dimensión que le da a Kenta el Dream Notebook, una artefacto que convierte en realidad todo aquello que se dibuje en él. Kenta consigue así convertirse en Wingman cada vez que pronuncia la palabra "Change!". Nada más empezar su carrera como héroe (por accidente) Kenta tiene que rescatar a Aoi. A partir de aquí la acción no para hasta completarse los trece volúmenes de la historia. No se puede decir que *Wingman* sea un derroche de originalidad, ni que el dibujo de Katsura, en estado larvario todavía, deslumbre por su excelencia, pero hay que reconocer que *Wingman* es un manga ameno y de consumo agradable. Lo más curioso del asunto es que, en esta etapa, el trabajo de Katsura nos recuerda a muchas cosas, entre ellas a Izumi Matsumoto o Mitsuru Adachi y en el mismo devenir de la colección, hacia los último tomos, vamos viendo como se va perfilando el estilo por el que hoy día identificamos a Katsura. En cualquier caso *Wingman* es un producto de factura

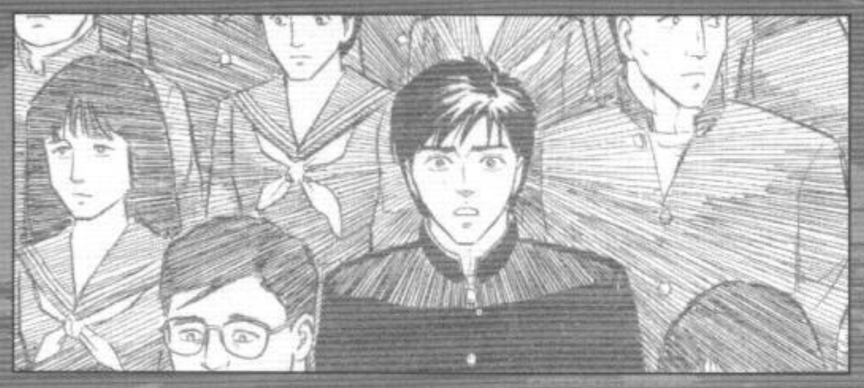


KISEIJU, (Hakusensha)

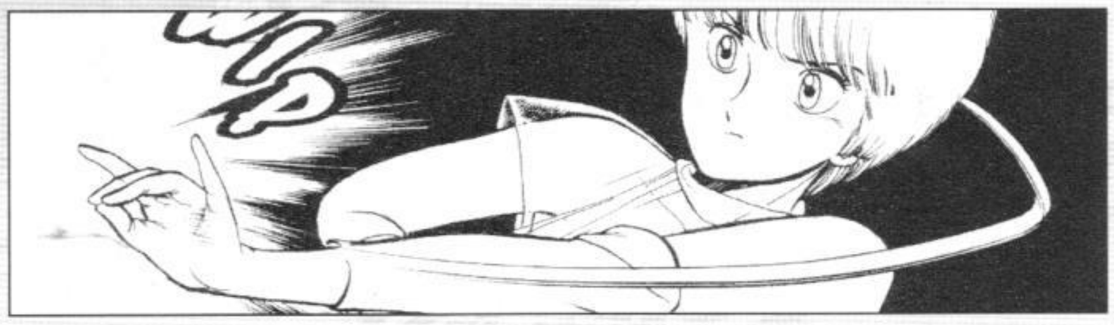
por Jaime Rodríguez



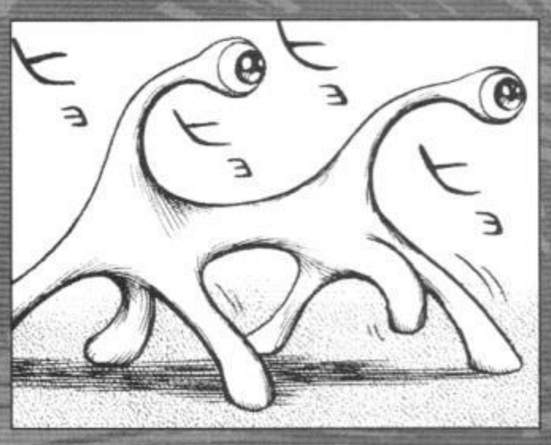
¿Alguien se acuerda de *La invasión de los ultracuerpos* o de *La cosa*? Pues si alguien se acuerda, que se imagine ahora lo que puede producir una idea así de caer en manos de un japonés. El resultado es *Kiseiju*, de Hitoshi Iwaaki.



En este manga, una serie de parásitos con una forma parecida al de un gusano o una babosa, se dedica a introducirse en el cuerpo de varios seres humanos, a través de la oreja, para acabar haciéndose con el control del cerebro. Por supuesto, no todo son desventajas: uno pierde su individualidad y su conciencia, pero a cambio, recibe dones cuasi-celestiales: la capacidad de convertir el cuerpo en un arma. Por ejemplo, transformando los brazos en poderosos tentáculos o la cabeza en un melón asesino (y el que no se lo crea, que observe los dibujos adjuntos). Para que la historia funcione, tiene que haber alguien que descubra el meollo y, de una forma u otra se enfrente a la situación: tal es el caso de Shinichi, un joven estudiante que adquiere su propio parásito por una vía menos convencional: éste, al no poder introducirse por la oreja de Shinichi, lo intenta por el brazo. Shinichi se resiste y el resultado es que el parásito no puede incubarse en el cerebro, por lo cual su control de



correcta, narración ordenada, grafismo aceptable y, sobre todo, con un ritmo general en la obra muy sostenido. En los trece tomos que duran las aventuras de Kenta no tenemos tiempo de aburrirnos ni de pararnos a pensar si lo que estamos leyendo es muy potente o no, un aspecto positivo que no puede aplicarse, por ejemplo a *Video Girl*, una obra con puntas de calidad muy superiores (en cuanto a historia, el dibujo ya sabemos que es mucho mejor) pero con un bajón hacia el final de la obra que desluce el conjunto. El principal problema de *Wingman*, a nivel comercial se entiende, es que las chicas de Katsura todavía no eran lo "deseables" que llegarían a ser en trabajos posteriores.

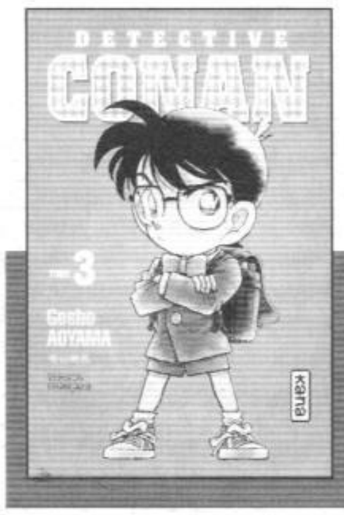


nuestro protagonista es tan solo parcial, estableciéndose así una extraña convivencia entre parásito y parasitado. Shinichi no solo gana el poder que le confiere tener su parásito, sino que además puede advertir la presencia de otros bichejos, ya que entre ellos se reconocen. Y también gana un amigo, ya que parásito y parasitado aprenden a apreciarse y mantienen extensas e interesantes conversaciones.

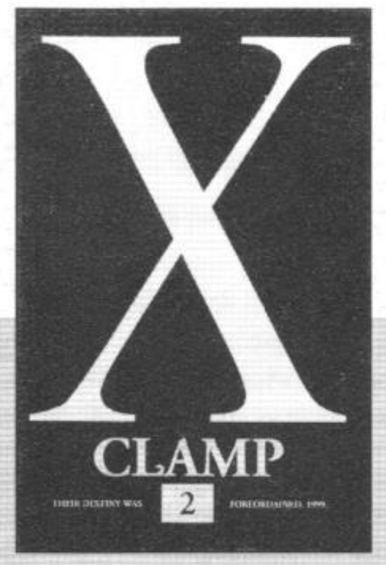
El resto de la historia se puede imaginar más o menos: los parásitos se dedican a hacer barrabasadas y Shinichi se autoimpone el deber de luchar contra ellos. Por supuesto, las escenas de sangre y de transformaciones bizarras se suceden con todo lujo de detalles.

En pocas palabras, no hay que engañarse con *Kiseiju*: es un manga que parte de un tópico más antiguo que el charleston pero que logra convertirse (gracias a la imaginación enfermiza de su autor) en algo original y divertido. La calidad gráfica acompaña a la perfección, y no se le ahorra al lector ningún detalle escabroso. Diversión asegurada, vamos.

La Lista de la Compra



***Detective Conan n° 3.* (francés) Kana. Por Gosho Aoyama ISBN**
Envidia nos da mirar al mercado francés y ver maravillas como ésta. Las aventuras a lo Sherlock Holmes de Conan (o Shinichi) gozan de buena salud, y ya van por el tercer tomo publicado, con una edición cuidada y muy similar a la original japonesa. Una gozada, vamos. A la espera de que alguna editorial española se anime, es la opción más viable para leerlo... si no sabes japonés.



X. (francés) Tonkam. Por CLAMP ISBN 2-910645-89-4.
La mejor obra de CLAMP que se publica actualmente. Ya que *Tokyo Babylon* está a punto de acabar en el país vecino, han decidido seguir con estas chicas, publicando su particular visión del fin del mundo. Al ritmo que van pronto atraparán a la edición japonesa si las CLAMP no se ponen las pilas para acabarlo en 1999 (cuando se les mete algo en la cabeza...)

***Yu Yu Hakusho n° 2.* (francés) Kana. Por Yoshihiro Togashi ISBN 2-8729-129-2.**
Chico conoce chica pero se muere. Claro que como lo hizo porque quiso (no estaba programado) y era para salvar a un niño, le dan poderes y lo devuelven a la Tierra para combatir el mal. Eso es *Yu Yu Hakusho*, también en francés y con una buena edición. El manga está bien, mucha lucha, mucho fantasma y divertido, ¿quién da más?.

Drak Hair Captured n° 7 (japonés). Kadokawa. Por Ryosuke Mita ISBN 4-04-926110-3
El autor de Dragon Half continúa má sobras en plan fantasía heroica, con un diseño de personajes peculiar, (parecen anoréxicos). Los característicos ojos de este joven autor os pueden poner un poco nerviosos, pero es un manga encantador y nos gusta mucho.

***I"s n° 1* (japonés) Shueisha. Por Masakazu Katsura ISBN 4-08-872411-9.**
Esta obra no necesita persentación. Katsura es una autor bien conocido por todos y admirado por su fantástico grafismo. Este es el primer tankoubon de su último trabajo, *I"s*, donde se narran las dificultades de Ichitaka para conseguir el amor de la guapísima Iori.

***Steam Detectives n° 4* . (japonés). Shueisha. Por Kya Asamiya. ISBN4-08-851260-x.**
No sabemos cómo lo hace, pero Asamiya es otro de los superprolíficos autores japoneses. No sólo aparece la continuación de *Steam Detectives*, sino que también la de *Nadesiko* y la de *Silent Mobius*.... ¿cuántos ayudantes tiene? ¿O es que no duerme?

***Toriyama Akira Marusakugekijou* n° *3* (japonés) Shueisha. Por Akira Toriyama. ISBN4-08-872053-9**
Este es el tercer volumen de lo que Planeta ha llamado *El teatro manga de Akira Toriyama* y que dicha editorial ha confirmado que publicará tan pronto como sea posible.

***Jing n° 5.* (japonés). Kodansha. PorYuichi Komakuro. ISBN4-06-321813-9.**
El chico pelopincho continúa sus andanzas en este quinto volumen. Sus aventuras se complican un poco más (¿luchar en la arena contra un robot?) donde al protagonista le ponen una extraña máscara....

Nadeshiko n°2. (japonés) Kadokawa. Por Kia Asamiya ISBN 4-04-7392-X.
Asamiya... again. Las aventuras de los tripulantes de la Nadesiko siguen por el espacio mientras el chico no se decide entre sus guapas pretendientes, una de las cuales se llama Megumi y está inspirada en la dobladora y canmtante Megumi Hayashibara. Curioso.

***Silent Mobius n° 9.* (japonés) Kadokawa. Por Kia Asamiya ISBN 4-4-926108-1.**
¿Qué os decíamos? Asamiya vuelve con esta obra ya conocida por los lectores españoles, que piden una continuación por parte de Norma. Ya van por el noveno tankoubon, aunque no hay noticias de que lo vayan a publicar.

Pasando Revista •Versión Light•

por Minami

PQ Angels

PQ Angels es la nueva obra de Naoko Takeuchi que ha empezado a publicarse en el número 9 de Nakayoshi . Esta vez el protagonista es un chico, Oji, que cuando va a despedir a sus padres al aeropuerto tiene un encuentro en la tercera fase. Ve un ovni en el cielo, y le parece oír voces femeninas, pero cree que es un sueño, y no hace mucho caso. Vuelve a oír las voces mientras está sentado en la sala de espera del aeropuerto. Allí ve a dos cucarachas con un corazón marcado en el cuerpo. De repente una de las cucarachas salta y se pega a los labios de Oji, convirtiéndose en chica. Al hermano de Oji, Oga, se le pega la otra cucaracha, que también se transforma. Los dos hermanos por poco se mueren del susto: no pasa todos los días que te bese una cucaracha y se transforme en chica. Vamos, digo yo.

A todo esto las chicas se han ido corriendo,

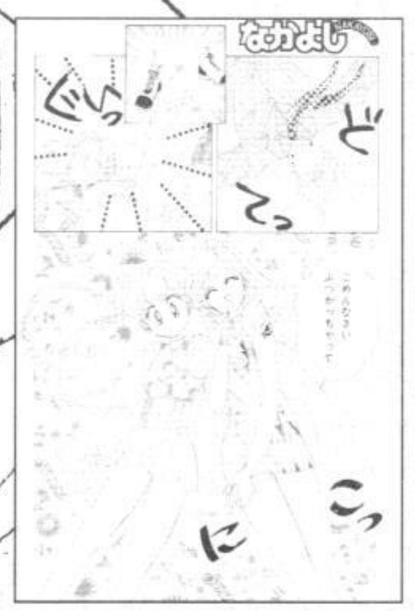
pero a una de ellas se le cae un colgante en forma de corazón a los pies de Oji, el cual lo guarda. Las dos chicas se llaman Peanut y Kyuri, y están emocionadas por conocer hombres de verdad, sobre todo Peanut, que siente mucho interés por Oji. Kyuri le recuerda las reglas: 1°, no hay que hacer daño a los humanos; 2°, debe protegerse tanto a uno misma como al compañero; y 3°, no puedes amar a un humano. Ambas han venido a la Tierra para cumplir una misión, pero, como es la primera vez, todo les sorprende.

Peanut se da cuenta de que ha perdido su colgante, sin el cual no puede volver a su mundo, así que ambas empiezan a buscarlo, y vuelven a ser cucarachas.

En casa de Oji perciben un aura maligna, provocada por las Suchi sisters, enemigas suyas. Se besan, lo que las transforma en guerreras (o algo así), y se transportan a otra dimensión, donde empiezan a luchar con sus rivales usando unas pistolitas y vestidas con unos trajecitos un poco horteras. Consi-

guen deshacerse de ellas, y vuelven a aparecer en el cielo, antes los atónitos ojos de Oji. Para poder recuperar el colgante, deciden vivir al lado del chico, lo que sorprende mucho a sus nuevos vecinos Oji y Oga cuando vuelven a casa y ven que hay una casa que horas antes no estaba. Peanut está encantada con Oji pero a Kyuri no le cae nada bien.

No hay que negar que eso de que unas cucarachas alienígenas vengan a nuestro planeta es muy original, aunque eso de las tranformaciones me suena un poco....

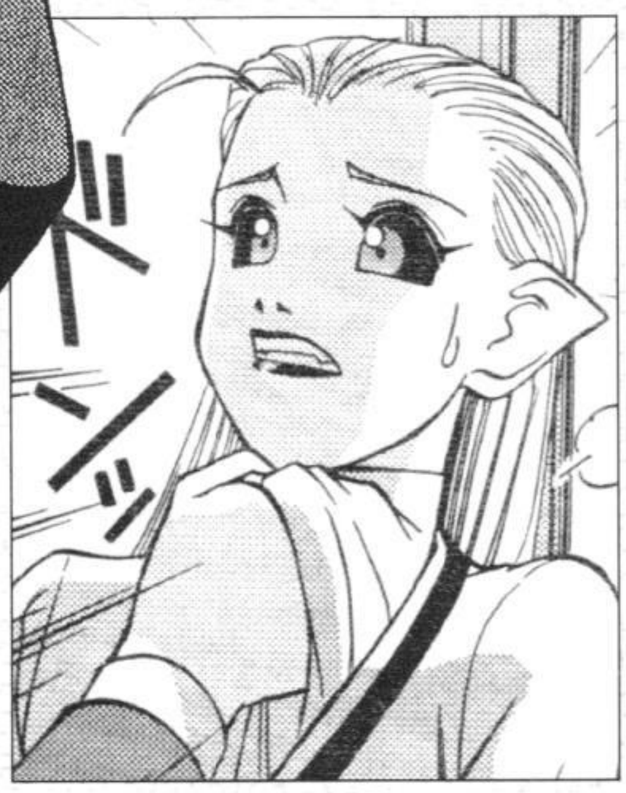


Cannon God Exaxxion

Lo nuevo de Kenichi Sonoda se llama *Cannon God Exaxxion*, y también se publica en el Afternoon junto a *Genzo*. Sonoda ha cambiado un poquito el tema de sus mangas (renovarse o morir), y ahora se mete con un tema tipo *Mazinger Z*: chicos y sus robots. Hace diez años que los humanos entraron en contacto con una raza extraterrestre, yque ahora está integrada. El protagonista es Ganichi Kano, que en las primeras páginas se está peleando con unos cuantos compañeros de clase. Va a buscarlo Akane, una amiga suya, bajita y con gafas, que lo conoce bastante bien porque le llama Gan-chan.

Al instituto trasladadan una nueva alumna, Minagata Isaka, con unas medidas bastante...bueno, exageradas (como en *Hen*, vamos). Como es natural, toda la clase alucina, y los chicos, además, babean de lo lindo. Su profesora alienígena, Kinba, nota algo extraño en ella, pero no sabe exactamente qué es. La chica es algo extraña, parece saber perfectamente lo que busca, que es ni más ni menos que a Ganichi. Primero se topa con Akane, pero quien le interesa es el chico, así que se lo lleva para hablar con él. Y él encantado, por supuesto. Isaka le entrega un guante especial; los interrumpe su abuelo, un famoso inventor. Mientras tanto se produce un ataque alienígena a varios objetivos importantes en la Tierra, como el Pentágono (igual que en *Independence Day*, vamos), y empieza la psicosis anti -aliens. Poco pueden hacer los cazas contra las naves extraterrestres, por lo que sufren muchas bajas, entre las cuales algún que otro portaaviones. Los aliens se ponen en comunicación con los terrestres y les enseñan su arma definitiva: un robot gigantesco de más de 100 metros de altura. La profesora de los chicos está muy nerviosa porque todos sus alumnos se han vuelto contra ella y huye del aula, pero se topa con otro profesor que la acusa, y y que no le hace caso cuando ella le dice que no sabía nada. El guante que Isaka entregó a Ganichi crea una especie de armadura que ha creado su abuelo para la ocasión. En ese momento el brazo de un robot ataca al profesor que estaba pegando a Kinba.

Esta primera entrega del manga no está nada mal, y el grafismo y el trabajo de tramas están a la altura de lo que nos tiene acostumbrados el autor de *Gun Smith Cats*. Que la historia vaya de mechas es lo de menos, porque está visto que el tópico no quiere decir nada... y sino mirad *Evangelion*.

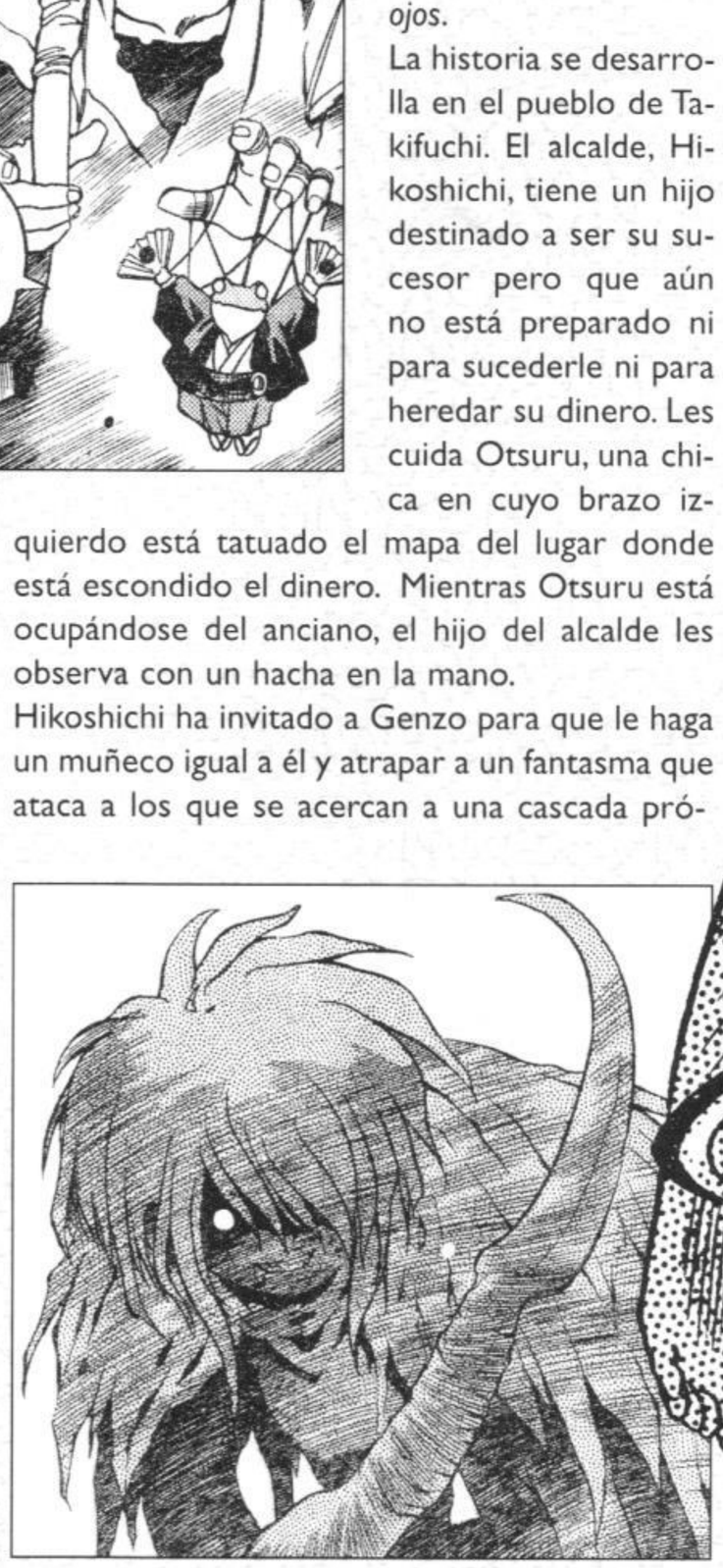


Genzo Hitogata Kiwa

Yuzo Takada sigue con la historia de Genzo, el constructor de marionetas. Junto a la historia viene un póster donde Kikú sale acompañada por algunos de esos monísimos monstruos que sensei Takada hace tan bien, y otra imagen de Otsuru. Un buen regalo, sobre todo para los fans del autor de *3x3 ojos*.

La historia se desarrolla en el pueblo de Takifuchi. El alcalde, Hikoshichi, tiene un hijo destinado a ser su sucesor pero que aún no está preparado ni para sucederle ni para heredar su dinero. Les cuida Otsuru, una chica en cuyo brazo izquierdo está tatuado el mapa del lugar donde está escondido el dinero. Mientras Otsuru está ocupándose del anciano, el hijo del alcalde les observa con un hacha en la mano.

Hikoshichi ha invitado a Genzo para que le haga un muñeco igual a él y atrapar a un fantasma que ataca a los que se acercan a una cascada próxima a su casa. Kiku Nagashima sigue a Genzo adonde quiera que vaya, porque vive muchas aventuras, aunque él no está muy contento con su compañía. Genzo tiene el poder de ver fantasmas que no pueden irse de este mundo por alguna razón, e intenta ayudarlos. El fantasma de Takifuchi es el de un hombre con un hacha en la cabeza, pero antes de poder hablar con él les ataca una especie de monstruo con forma de mujer; Genzo, a pesar de estar herido, acepta el trabajo porque está muy interesado. Guía al alcalde a la cascada, donde se encuentra a la marioneta. El fantasma del hombre del hachazo habla a través del muñeco y la verdad sale a la luz: el Hikoshichi que ha pedido el muñeco es falso, en realidad es el hijo del alcalde que lo mató para robarle su dinero; quien protege el dinero es Otsuru, sin su brazo, la cual ataca a todo el que se acerca a la cascada.



El alma de Hikoshichi explica todo lo ocurrido, y detiene a Otsuru cuando iba a matar a su hijo porque, al fin y al cabo, es el único que tiene. Aprovechando un momento de confusión, el hijo del alcalde arranca el hacha de la cabeza de la marioneta e intenta acabar con ella, pero Otsuru se interpone y recibe el golpe. Finalmente es el muñeco quien le ataca, envolviéndole y lanzándose a la cascada arrastrando al malvado consigo. Genzo recoge a Otsuru y se la lleva.

No soy muy objetiva porque soy fan de Yuzo Takada, pero personalmente me gustan mucho estas historias cortas. No sabemos aún si va a ser una serie regular o si irán apareciendo historias de vez en cuando. Hala, a esperar la próxima.

MARUKATSU ESPAÑA, S.L.

Importación y distribución de merchandising para papelerias y tiendas especializadas.

STREET FIGHTER II®

POSTERS Y RAMIS OFICIALES DE STREET FIGHTER II

c/ Galileo 23, local 5. 08028 BARCELONA
Telf. (93) 491 35 97 - Fax. (93) 491 49 29

por Enrique Pilón

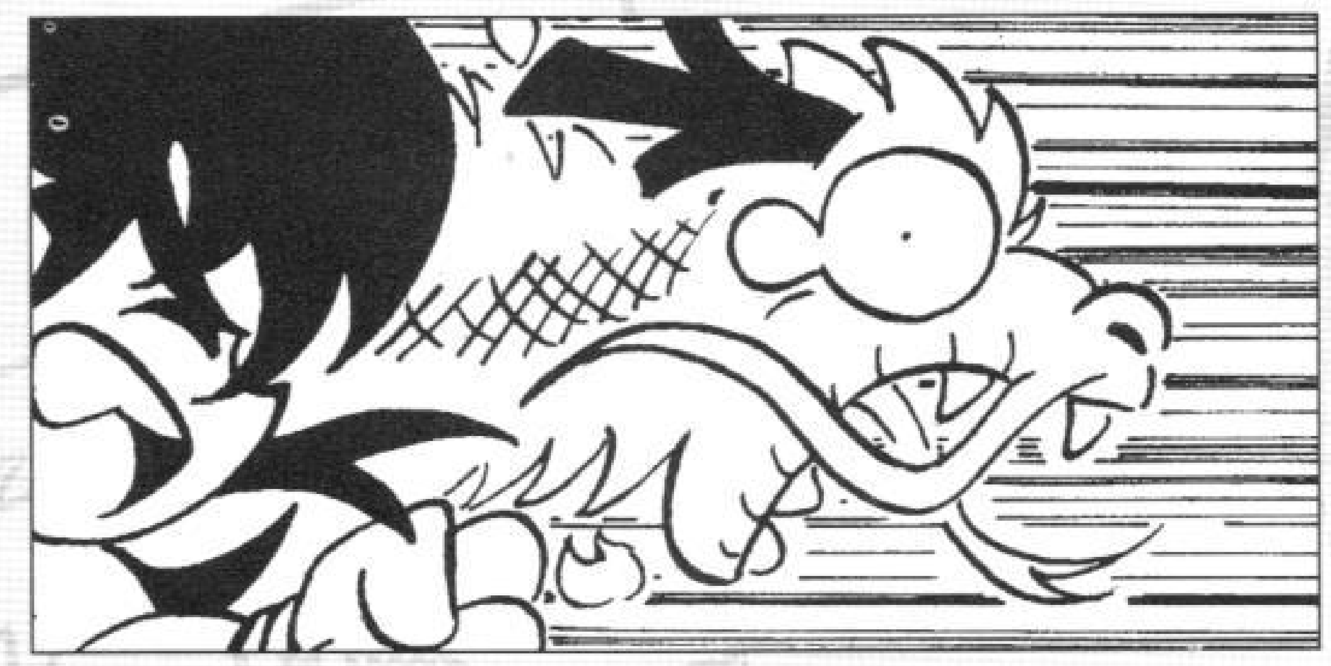
¿MANGAÑOL?'97

Hay muchas maneras de enfocar un texto sobre el manga español. Podríamos hacer un simple repaso logístico y enumerar las novedades aparecidas en el mercado desde el Salón del manga pasado (donde apareció el anterior artículo de *Neko* sobre el tema), hacer una especie de alegato panfletario cantando las supuestas excelencias del "género" o, simplemente, intentar ser sinceros y repasar un poco como está el patio a través de los dos autores que, para mi, han marcado la diferencia este año 97. Para no aburrir demasiado al personal he elegido esta última fórmula y dejo los detalles y la estadística para los avances de la revista. Al fin y al cabo es en esos avances donde acabaremos hablando pormenorizadamente de cualquier novedad que aparezca a la venta en las tiendas especializadas o los kioscos.

El año pasado rompíamos una lanza en favor del manga español sobre todo argumentando que, a pesar de la escasa calidad general, se podía esperar que los autores, en su mayoría bastante jóvenes y sin experiencia mejorarían y acabarían por cuajar. También se pedía tiempo y paciencia y una oportunidad de publicación para todos ellos. Pues bien, ha día de hoy podemos decir que sólo dos de los autores del llamado manga español han dado pasos hacia adelante y han mejorado sustancialmente este año 97. El primero de esos autores es, sin duda, David Ramírez. David ha conseguido hacerse un hueco en el mercado a través de sus colaboraciones periódicas en la revista *Kame* y con la miniserie *B*^{3}. En el primer caso David continua con la publicación de la sección que creó para la fallecida revista *Otaku* de Norma, una sección en la que el autor de Tortosa parodia socarronamente las series más populares del momento. David sigue siendo capaz de captar la esencia de los productos que parodia y darle la vuelta con un punto de mala idea muy "picante". Gráficamente se aleja de los homenajes visuales que practicaba en el *Niñotaku* donde David no sólo parodiaba el concepto de las series si no también el grafismo. En *Esedé* se limita a dibujar en su propio estilo de superdeformeds y deja la parodia para el guión. En general, y a pesar de algún que otro altibajo, *Esedé* es una pequeña joya de consumo rápido imprescindible para cualquier amante del comic de humor. Pero ya sabíamos que David era capaz de hacer historias cortas muy eficaces. Ya lo demostró ampliamente en *Niñotaku*. El mayor destape de David, en la humilde opinión de este cronista, se produce en *B*^{3}, la miniserie publicada por Camaleón Ediciones y de la que ya han aparecido tres números (sin contar el especial de apertura) Es en *B*^{3} donde David ha demostrado madurar como autor, ser capaz de enfrentarse a una historia "con mayúsculas" sin que le tiemble el pulso. *B*^{3} es un buen tebeo, bien dibujado, bien narrado, con un magnífico ritmo y un endiablado sentido del humor. David ha dado rienda suelta a su lado más perverso y se ha descubierto como una autor con una refinada "mala leche". En *B*^{3} se puede encontrar de todo un poco, homosexualidad,

¡¡¡

pedo-
fília, zoofília
y alguna que
otra filia más, pero todo ello sin pasarse en exceso, todo ello lo suficientemente controlado como para no hacerse desagradable. Sin duda David es el autor de manga español del 97.



La otra autora que se ha destapado como una realidad consolidada, es Nuria Peris.

En este caso no se puede decir que la joven autora se haya prodigado mucho este 97 en lo que se refiere a historieta, pero entre *Clitorina* y sus trabajos como ilustradora, tanto para Planeta-DeAgostini como para la revista *You* pasando por el mismo cartel del Salón del Manga de este año, se puede concluir que el 97 ha sido un año movidito para Nuria. El mayor avance de la autora es precisamente ese, su aprendizaje como ilustradora, un aprendizaje que le ha aportado un poco de solidez a su trabajo, un mayor peso, que empieza a reflejarse poco a poco en sus tebeos. Tanto las primeras páginas del malogrado Ikki, como el mismo *Vuelo de Skuhm*, el tebeo que publica en la línea Laberinto de Planeta, demuestran que desde Akuma hasta sus trabajos actuales han pasado muchas cosas y la mayoría positivas. El vuelo de Skuhm es un producto bastante digno, quizás lejos de la solidez del B^3 de David Ramírez, pero con la suficiente coherencia y dignidad para ser un tebeo muy consumible. Nuria ha sabido dejar de lado su faceta como guionista (en la que tiene mucho que pulir) para trabajar con uno de los historietistas con más futuro de nuestro mercado, Germán García, y eso se nota a la hora de hincarle el diente al *vuelo de Skuhm*. Además, Nuria ha sabido aprovechar la experiencia de trabajar con un historietista más maduro para ordenar su tempo narrativo y aprender a construir una

GLENAT

Glenat prueba fortuna en el Salón con *The Lobeznos*, un tebeo a medio camino entre influencias americanas y japonesas, muy ameno y con un dibujo notable (ver avances). Se completan las sorpresas con un especial de Sueños.

CAMALEÒN

Dominic, *B*^{3} y *Boum* son los títulos que tendrá vivos Camaleón en el Salón del Manga. Para después del Salón Vanessa Durán y su nueva serie.

historieta de forma coherente, la asignatura pendiente de la mayoría de los mangakas españoles.

Se que este mini repaso ha sido escaso, pero en lo que se refiere a novedades la sección de noticias de la revista ha hecho un repaso exhaustivo al mercado durante todo el año a la caza de cualquier nuevo título, y cada vez que ha aparecido alguno de esos títulos le hemos dado buena cuenta en los avances, por lo que me parecía adecuado decantarnos por lo que, para mi, ha sido lo mejor del 97. No me olvido del buen trabajo de Ismael Ferrer y José Miguel Álvarez en *Record Woman* o del muy mejorado *Desafío II* de Roke y Carlos Javier Olivares, tampoco me olvido de la iniciativa de la gente del Alien Magazine ni del buen trabajo de Karen, Lola Palacios, Laia Codina, Carla Brossa y muchas otras jóvenes autoras que están entrando con fuerza para dar el relevo a esta primera hornada de autores que ahora van "consagrándose" (si se me permite la expresión), poco a poco. simplemente no me cabía todo y he preferido elegir a mis dos del 97. Ahora os toca a vosotros hacer vuestra propia elección.

INU

Una recopilación de las historias de *Esedé* de David Ramírez, pre-publicadas en la revista Kame (con algunas páginas nuevas) es la aportación de Inu Ediciones al manga español que aparecerá en el Salón del manga.

PLANETA

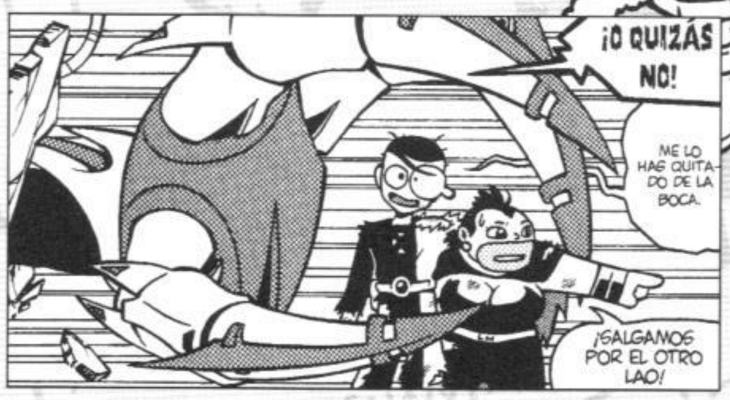
El Vuelo de Skuhm de Germán García, Nuria Peris y Roger García y *Desafío II* de Carlos Javier Olivares y Roke González, son las dos apuestas por el manga español de Planeta.

EL MANGA EN EL SALÓN

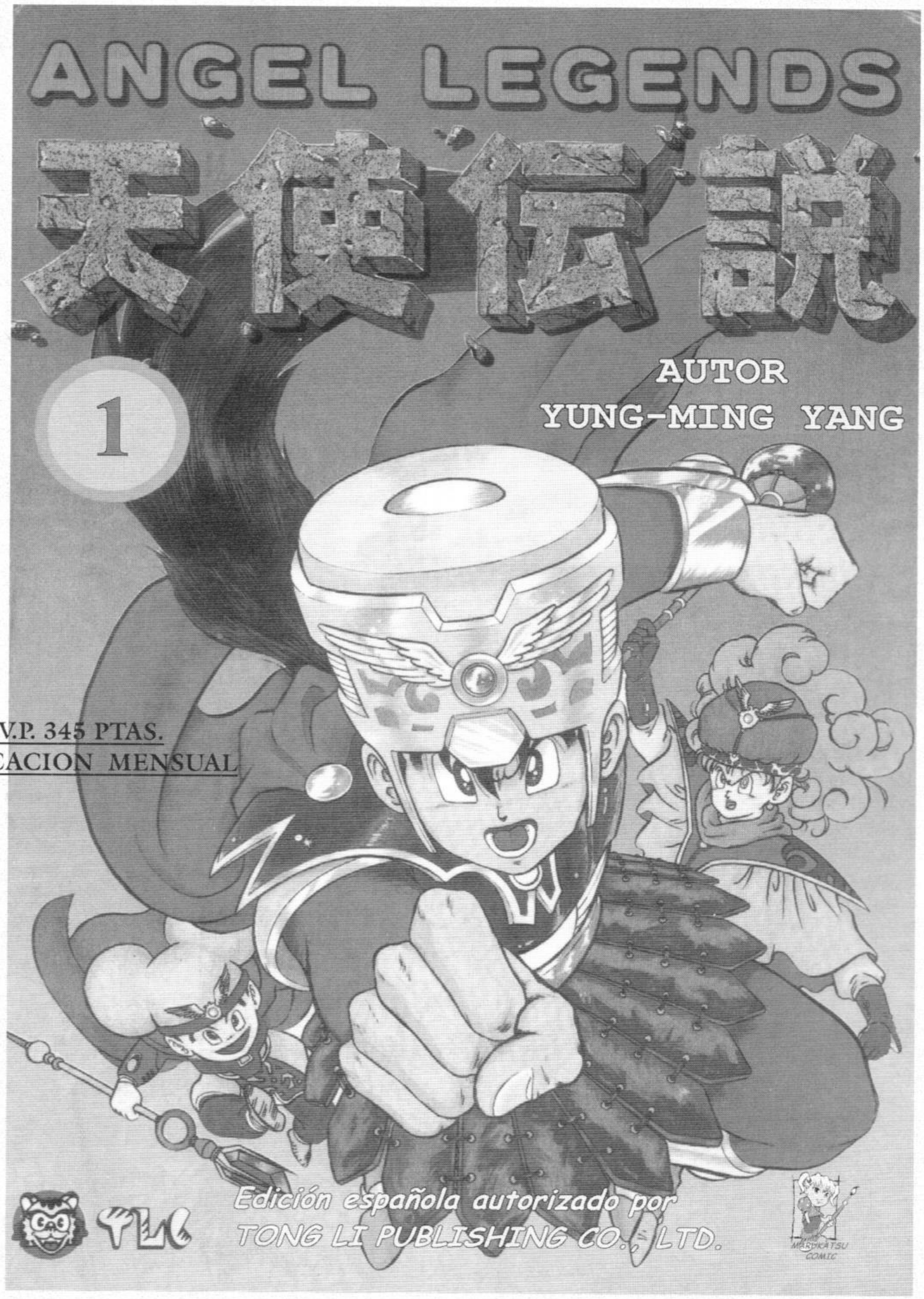
Para acabar con este mini-repaso os contaremos un poco lo que podréis encontrar si os acercáis a La Farga de Hospitalet.

Para empezar las grandes estrellas del Salón se supone que son los dos lanzamientos de la Línea Laberinto, Desafío II, de Roke González y Carlos Javier Olivares y *El Vuelo de Skuhm* de Germán García, Nuria Peris y Roger Ibáñez (al que por cierto, nos olvidamos nombrar por error en el avance que hizimos el mes pasado en el *Neko*). Se supone que estos deberían ser los platos fuertes en lo que a manga español se refiere. Habrá más novedades (que reseñamos en esta misma página) pero Planeta suele llevarse siempre el gato al agua. Estáos atentos los caza-autógrafos porque seguramente podréis encontrar a practicamente todos los autores que pintan algo en esto del manga español.

Enrique Pilón.



A SAO YOU LE ENCANTAN LOS VIDEOJUEGOS.
MAGICAMENTE APARECE, DENTRO DE UNO,
CONVERTIDO EN UN HEROE. AHORA,
SIN MANUAL DE INSTRUCCIONES
Y DENTRO DEL JUEGO, CORRERA MIL AVENTURAS
APASIONANTES, ...PERO PELIGROSAS.



P.V.P. 345 PTAS.
PUBLICACION MENSUAL

MARUKATSU COMICS

C/GALILEO 23-63, LOCAL 5.
08028-BARCELONA.
TELF.(93) 491 35 97 FAX (93) 491 49 29

por Minami

DESDE DENTRO

PLANETA DESDE DENTRO

El primer artículo de esta errática sección lo dedicamos a nuestra editorial, Camaleón Ediciones, por aquello de que era mucho más fácil y cómodo que cualquier otro sitio. Sí, somos muy vagos.

Pero en esta ocasión, para nuestro segundo artículo, vamos a entrar en la editorial española que edita más cómics actualmente: Planeta de Agostini.

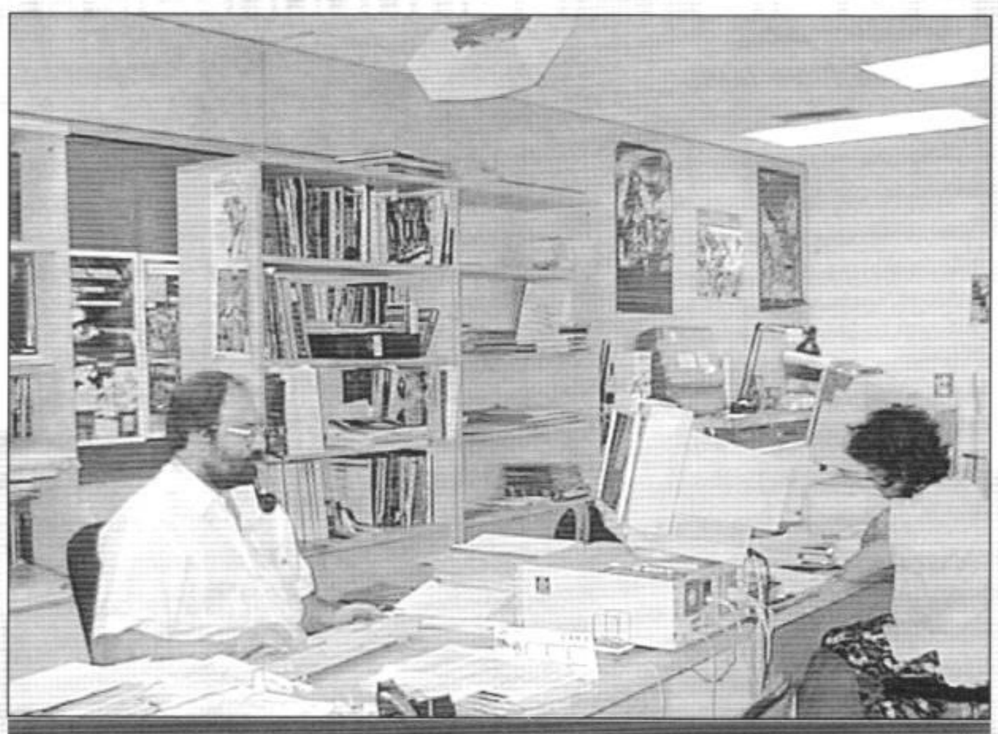
Una de las cosas que te pueden pasar cuando vas a Fórum (nombre del departamento dedicado a los cómics), es que cuando intentes echar la primera foto, justo en la puerta, ésta se abra y le hagas una foto a Cels Piñol, correero de *Ranma 1/2*, entre otras, articulista y creador de *Fanhunter*. Una casualidad total, porque sino no se hubiera dejado hacer la foto...

Al entrar está la fotocopiadora, un pequeño almacén y luego las diferentes mesas de las afortunadas criaturas que trabajan allí. Después de las presentaciones de rigor, me preguntan si deben hacer que trabajan (muy simpáticos) y me dejan curiosear a mi gusto para hacer las fotos. Primero de todo, como ya he dicho, la puerta, y luego me llama la atención una careta de Son Goku junto a un cuadro de Xavier Mariscal (¿tiene algún significado?¿o es que no cabía en otro sitio¿?) Porque, la verdad, mucho sitio no había, al menos en la mesa y las estanterías de Ana María Meca, editora de la línea manga de Planeta de Agostini. Está literalmente rodeada de mangas; había por allí algunas pruebas de portadas como *Lawman*, *Alita*, etc, cartas de los correos de las series de la casa, así como un simpático P-chan pegado a su protector de pantalla. Muy ... adecuado. Claro que también había una figurita de *Star Wars*, pero le dejamos tener sus vicios ...

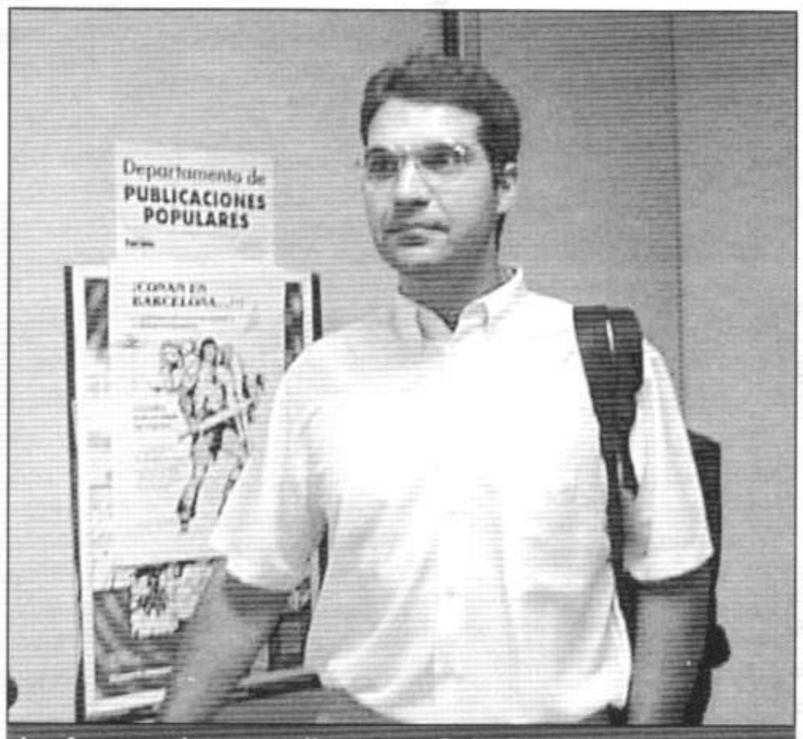
A parte de Ana María, aquel día en Planeta trabajaban tranquilos pero sin parar. En su mesa estaba Toni Giralt, jefe de redacción y coordinación de la Línea Laberinto, enfrascado en sus

Una vista general de la redacción de Fórum, con Toni Giralt saludándonos amablemente.

Son Goku y Mariscal, ¿conexión oculta?



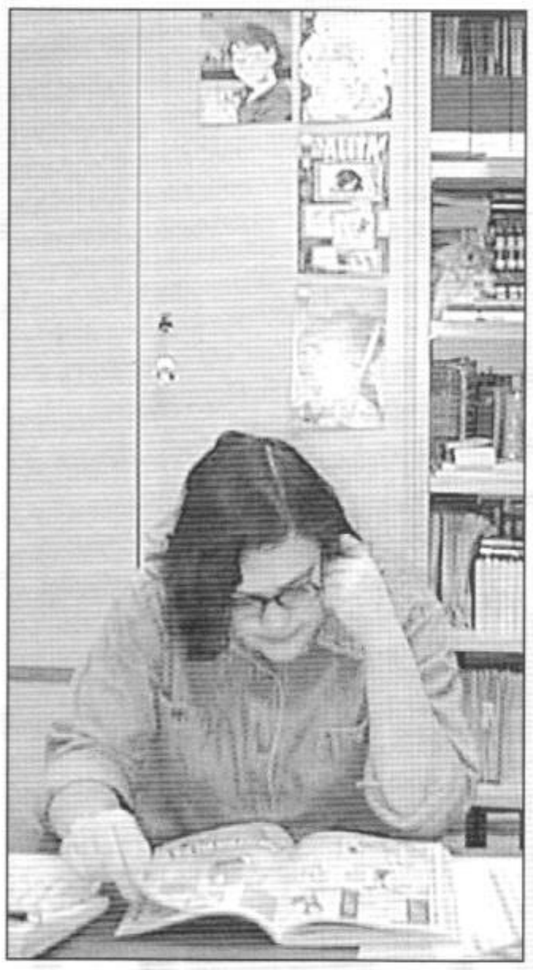
Anna ruiz, coordiandora de Dr. Slump, y Toni Giralt, jefe de redacción y coordinación de Laberinto.



La foto en la que pillamos a Cels Piñol huyendo de la sesión fotográfica.

papeles. En la mesa de al lado estaba de visita Anna Ruiz, la coordinadora de series tan conocidas como *Ah!Mi Diosa* y de todas las colecciones del formato Biblioteca manga (*Dr. slump, Dragon Half, Luchadoras de Leyenda*, etc.).

Bastante liados estaban Juanjo (grafista), y Emilio, el encargado del cierre. ¿que qué es el cierre? No quiere decir que el pobrecillo deba cerrar todas y cada una de las colecciones que se gestionan en Fórum, sino que revisa los fotolitos antes de enviarlos a imprenta y también revisa la prueba que les envía la imprenta para que no se cometa ningún fallo. Como veis, un chico ocupado.

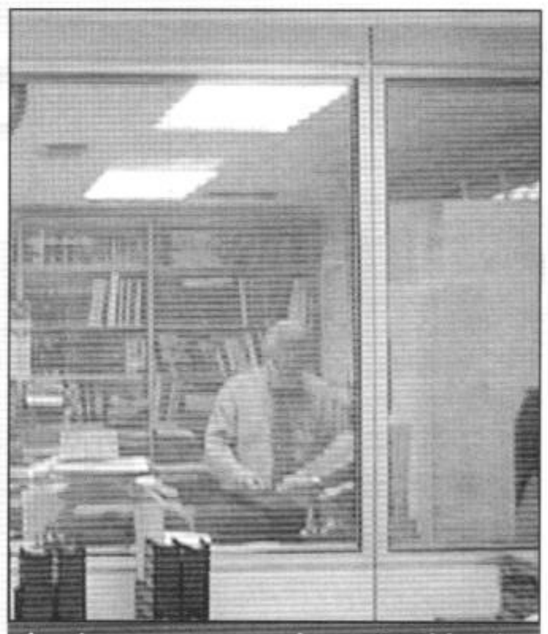


En esta foto se ven algunas de las cosas que poblaban la mesa de Ana Maria. Vemos *Inuyasha, Jing, Saint Seiya...*

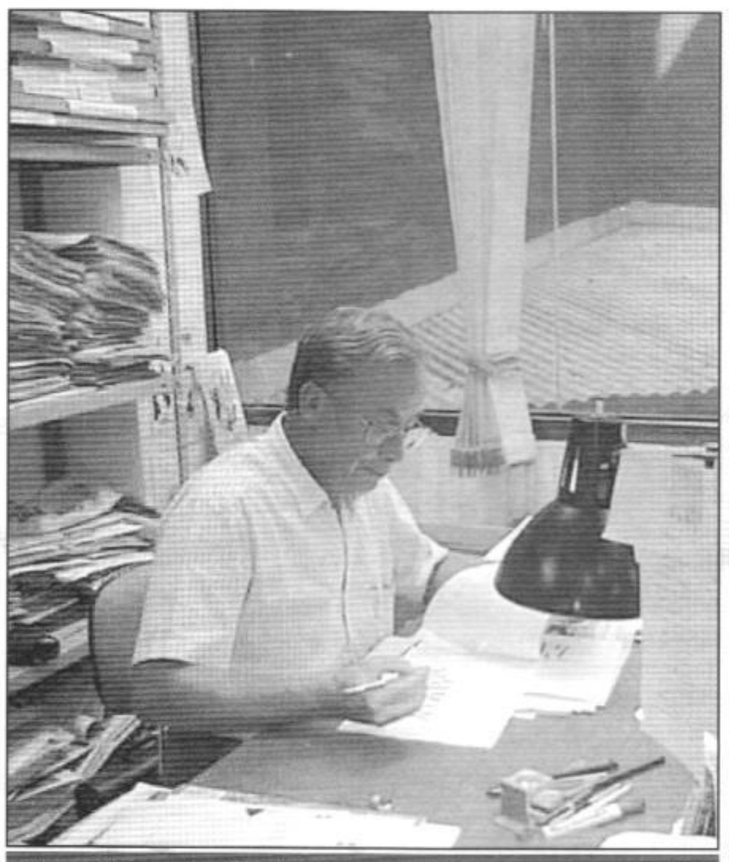
Faltaba Jesús G°omez, grafista jefe, pero en su mesa estaba Pere Olive, otro grafista de la casa, haciendo onomatopeyas rotulador? en ristre. A pesar de los ocupado que estaba saludó a la cámara el milisegundo necesario para inmortalizarlo, volviendo inmediatamente a su trabajo (como debe ser). Otro coordinador que estaba por allí era Josep Maria Ricart, que se encarga de *Alita, Ranma* y por ende de las obras de Rumiko Takahashi como los libros de ilustraciones (*La tragedia de P, Uno o dos*). Y, por supuesto, sin olvidarnos de Antonio Martín, Director editorial y quien lo controla todo (su trabajo le cuesta).

Juanjo y Emilio en su mesa. Emilio es el que no puede dejar de trabajar

Una vez hechas las fotos pude sentarme y hablar con Ana María Meca, que me habló de su trabajo. Una coordinadora primero debe presentar un plan editorial en el que propone varias obras que sería interesante publicar teniendo en cuenta el gusto del público y el mercado; a partir de ahí empiezan las arduas negociaciones para conseguir los derechos de la obra, comprar los fotolitos si eso es

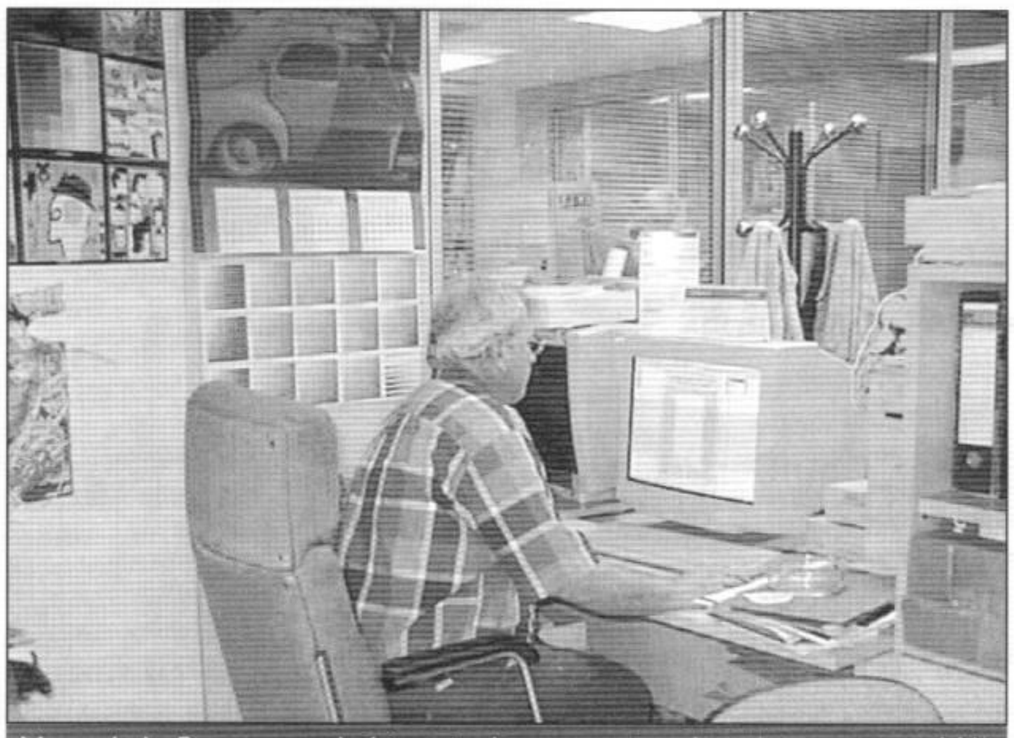

Aquí tenemos a Antonio Martín, Director General de Fórum.

posible, pelearse con los japoneses por el formato, título y colores de portada (es broma, no son TAN malos... ¿o si?). Una vez la obra está en el saco (o, al menos, se tiene una primera opción sobre ella), y llegado el momento de publicarla, se encarga el trabajo a un coordinador externo y plantear el diseño, el precio, y cosas así. Después Ana María debe elegir las portadas definitivas a partir de las diferentes muestras que le presentan, controlar la obra y asegurarse que todo se entrega dentro del plazo establecido. Parece bastante difícil, ¿verdad?. Pues sí, por lo que me contó, lo es. Pero parte de su trabajo es mirar las últimas novedades aparecidas en el mercado japonés para ir viendo lo que se publica en el país del sol naciente y para hacer un completo seguimiento de los autores ya publicados, por si interesa publicar alguna de sus obras, como ocurrió en el caso de


Pere Oliver haciendo onomatopeyas.

Inuyasha, la nueva obra de Rumiko Takahashi, que Planeta tiene intención de publicar en cuanto sea posible.

Una de las famosas estanterías donde se amontonan los mangas. sin orden ni concierto.



Marmalade Boy cuenta la historia de un apasionado romance entre Miki y You.

¿Ya he dicho que tienen muchos mangas? Pues sí, HABIA MUCHOS.

Como ya hemos explicado, la coordinadora de la línea manga de Planeta de Agostini encarga a coordinadores externos la tarea de que lleven a buen término las colecciones que se publican. Discute con ellos el formato de la nueva colección, el precio, el diseño interior, las secciones que deberán complementar a la serie y algunos detalles más para que todo quede bien ligado.

Estas fotos corresponden al lugar de trabajo de uno de los coordinadores, Josep Maria Ricart, encargado de series como *Alita, Angel de combate*, *Ranma 1/2* y, en general, las obras de la Takahashi. El trabajo del coordinador consiste en rotular, retocar o cambiar las onomatopeyas, montar las páginas, en algunos casos hacer la portada (o encargar que alguien la coloree si no se dispone de material original). También se encargan de que les entreguen los textos de los artículos, correos y secciones, colocarlos en las páginas, insertar las ilustraciones correspondientes y dejarlo todo preparado para enviarlo a filmar y a la imprenta.

Cuando me pasé por allí Rosa estaban rotulando un número de *Ranma 1/2*, y estaban un poco liados, por eso no salen mirando a la cámara (claro que tal vez era una excusa para no salir porque no les gusta salir en las fotos). El que se negó en redondo a sa lir fue Josep Maria Ricart, que no volvió a entrar en la sala hasta que no guardé la cámara... es muy tímido. Pero no pudo evitar que le pillara en Forum.... je, je, je, soy terrible cuando me empeño.

Gracias a ellos por aguantarme y dejar que meta las narices por su estudio (al final voy a coger mala fama)

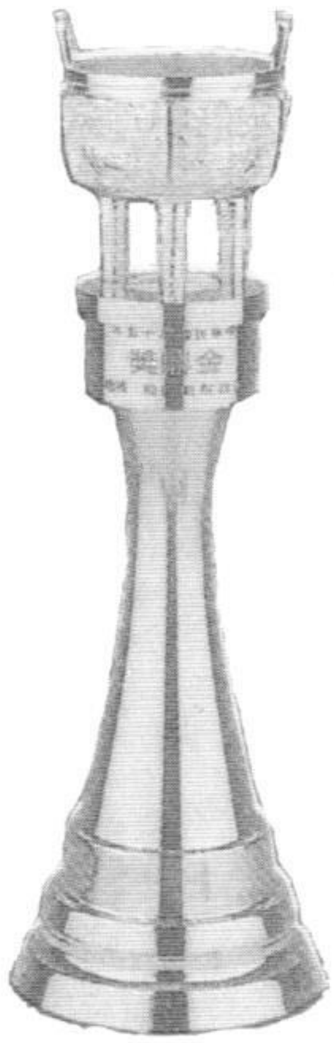
Por ese motivo las estanterías detrás suyo son el paraíso para cualquier otaku. Decenas y decens de tankoubons japoneses donde puedes encontrar desde tomos de *Aa!Megamisama, Ranma* o *Dragon Ball* hasta cosas rarísmas de autores desconocidos u obras desconocidas de autores famosos (por ejemplo, *Genzo* de Yuzo Takada).

Para cualquier otaku es fantástico poder visitar un sitio donde se editan los mangas o cómics que lees, y es mejor todavía cuando te encuentras a gente tan simpática que se deja agobiar y acribillar a preguntas sin mandarte a paseo. A todos ellos, muchas gracias.

Pues esta es la "crónica" de mi visita a Planeta de Agostini, departamento Fórum. Esperemos que esta sección sea algo más regular y dentro de poco podamos ofreceros otro Desde dentro. Hasta entonces, seguiré practicando mis escasa dotes fotográficas...

Mangas, mangas y más mangas llenan las estanterías situadas detrás de la coordinadora.

EL PEQUEÑO MONJE



Después de 500 años, Gou-Sou "El Gran Demonio", ha conseguido romper el potente hechizo que lo retenia dormido y ha despertado de su largo letargo. Ahora Gou-Sou necesita ser inmortal, pero solo lo conseguirá comiendo la carne de un monje, la del pequeño monje...

IYEN, nuestro pequeño monje, deberá reunir los doce animales santos del horóscopo y con su ayuda detener a Gou-Sou y derrotar a las fuerzas del mal.

GANADOR DE LA COPA AL MEJOR COMIC DEL AÑO EN TAIWAN EN EL 1996

P.V.P.345 PTAS.
PUBLICACION MENSUAL

MARUKATSU COMICS
c/ GALILEO 23-63, LOCAL 5
08028 BARCELONA
TEL.(93) 491.35.97 FAX (93) 491 49 29

CLAMP revisión

por Meiko

El ritmo de trabajo del CLAMP es brutal, hasta el punto de que seguir todas sus obras se hace, en algunos casos, bastante complicado. No sólo siguen publicando *X* (con cuentagotas, eso sí), sino que continúan *Card Captor Sakura, Wish* sigue con buen pie, *Clamp Gakuen Tanteidan* también avanza, sigue *Clover* y encima aún pueden hacer unas cuantas historias cortas por eso de publicar un recopilatorio.

Como hay tanto material que comentar, y encima están saliendo versiones animadas por un tubo, hemos decidido hacer una actualización de las obras de las que solemos realizar un seguimiento para poneros al día de cómo se van desarrollando las historias. No hemos incluido *X* porque no forma parte de la "nueva hornada" de series que publican ahora, pero eso no quiere decir que no tengamos pensado hacer un resumen de lo que ha pasado hasta el momento para que los sufridos seguidores de CLAMP sepan qué pasó a partir del segundo tomo. Y claro, la cuestión del espacio también restringe mucho y para hacer un articulo como querríamos deberíamos dedicarle mucho espacio... supongo que estáis de acuerdo a esperar a que salga el tomo 10 en Japón (ya mismo) para saber las últimas novedades del fin del mundo. Pero menos hablar de *X* y más de las que interesan, como *Wish*, que ya va por el tercer tankoubon, igual que *Card Captor*, y el segundo tankoubon de *Clover*, que ha salido antes de lo que teníamos previsto. Es triste pero en España estas chicas no llegaron a cuajar, y por el momento, sino es *Luchadoras de Leyenda*, no hay nada. Pero los franceses están muy interesados en el tema, y tras la reciente aparición en el mercado de *X*, se están debatiendo entre publicar *Wish*, *Clover* o la que ya comentamos *Shin Shunka Den*. Esperemos que se decidan pronto y, aunque sea en francés, podamos leer más obras de CLAMP.

CARD CAPTOR SAKURA

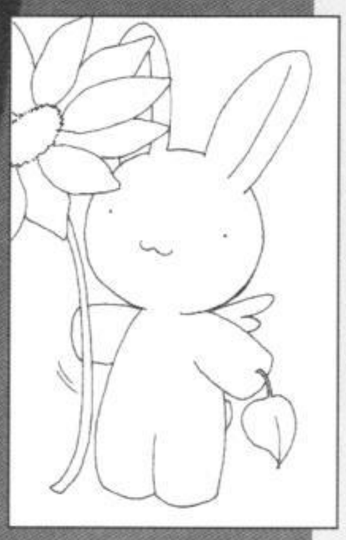
En el Neko 27 dejamos a Sakura a la búsqueda y captura de las cartas mágicas que se han escapado del libro de Kelbelos. Tomoyo, la amiga de Sakura, está al tanto de la "misión" y la ayuda... proporcionándole el vestuario (original, por cierto), y grabándolo en vídeo para la posteridad, se supone. En un festival del colegio Sakura conoce a la madre de Tomoyo, que resulta ser una antigua amiga de sus padres, y una yuppie un poco histérica. La carta Flower "ataca" con una inmensa lluvia de pétalos de cerezo (¿las CLAMP se burlan de sí mismas? Por un momento parecía una parodia de algunas escenas de *X* o *Tokyo Babylon*). Pues nada, que los pétalos por poco ahogan a la gente hasta que Sakura interviene.

Al día siguiente llega a su clase un nuevo alumno, SyaoranRi, que también se dedica a capturar cartas. Rika, amigas de Sakura, la acompaña a comprar un regalo para Yukito, y ella compra una aguja de corbata con forma de espada para el chico que le gusta (su profe...¿como *Marmalade Boy?*). Más tarde Rika va a buscar a Sakura e inesperadamente la ataca con una espada. Está poseída por la Crow card Sword (espada), y encima ella debe evitar que el nuevo dañe a su amiga. Consigue atrapar la carta y liberar a Rika, pero ahora tiene un rival por el amor de Yukito.... el mismo SyaoranRi. Luchan contra varias cartas más, la del Espejo, que una traviesa doble de Sakura que se deja atrapar al enamorarse del hermano de Sakura, y aparece una misteriosa mujer, su nueva profesora, que les hace ir al templo ; pero cuando llegan se encuentran a la entrada de un laberinto. Esta es una obra fresca y tal vez un poco infantil, pero nos encanta... La ropa es genial

Wish

Las aventuras del angelito Kohaku y de su anfitrión Shuichiro, así como del resto de "invitados" de la casa continúa. Kooryuu sigue puteando al pobre, dulce e inocente Kohaku mientras la feliz pareja formada por Hisui, un ángel, y Kokuyou, un demonio sigue alegre y enamorada. Si pasamos por alto que el ojo derecho de Kokuyou se ha quedado sin visión, tal vez por la luz del sol (parece que estos demonios no la toleran muy bien), o por la felicidad que se respira en esa casa. Kohaku sigue teniendo conversaciones filosóficas con los pajaritos de la mansión de Shuichiro, que parecen más pícaros que él, ya que el pobre es un poquito ingenuo. Pero lo felicidad no dura mucho, por la llegada de Usagi san, el conejito mensajero de los dioses que le trae a Kohaku la orden de volver al ciel, ya que su misión, buscar a Hisui sama, ya se ha acabado, pero como Hisui no quiere volver, eso no incluye a Kohaku-chan. Pero Shuichiro, para impedirlo, coge a Usagi y lo encierra en una jaula, como si fuera un canario. Kohaku está muy preocupado por el mensajero (es tan buenooo), pero por mucho que lo intenten no pueden escapar de las órdenes divinas. Con el mismo encargo aparece **, un ángel de ¿¿agua??, para ordenar al angelito que vuelva a l cielo. No puede negarse, naturalmente, y debe abandonar a Shuichiro y a sus amigos.

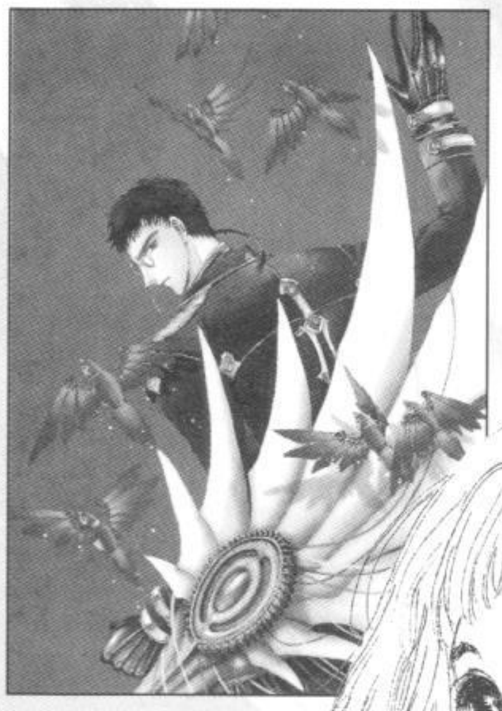
En el cielo Kohaku está muy triste por haber abandonado la Tierra, y a pesar de que intentan animarle nadie lo consigue. Shuichiro se encuentra en la misma situación, apático y triste, y todos comentan qué le deb e haber pasado. ¿Volverá Kohaku junto a su amigo humano?. Incógnitas y dibujos sencillos y preciosos en esta otra obra de CLAMP

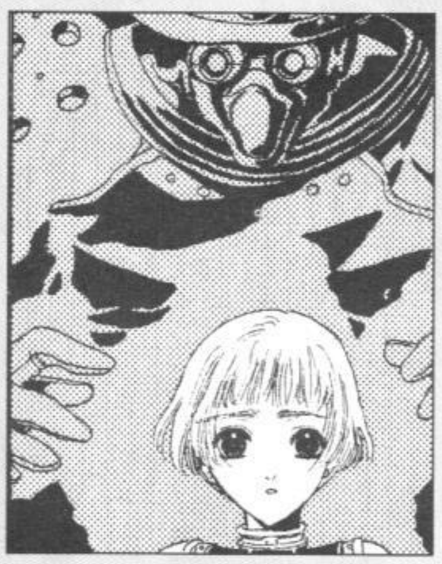


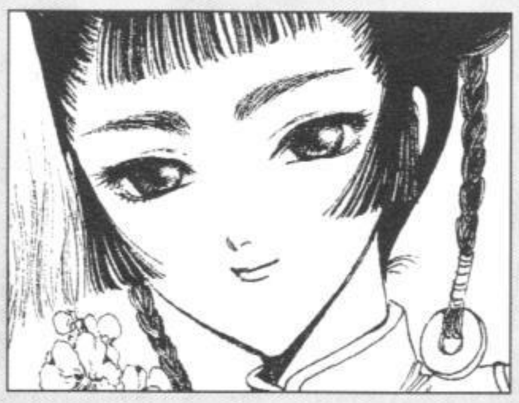
CLOVER

El primer tankoubon de *Clover* acabó con la inesperada huida de Sue y su guardaespaldas gracias a las alas que le crecieron a la chica, enormes y de diseño. Kazuhiro ha decidido llevar a Sue a donde ella quiera, que es parque de las ninfas.

Mediante una conversación de los "malos" nos enteramos del proyecto CLOVER. Los sorcerers (magos), son personas con grandes poderes; algunos de ellos tienen un poder inmenso, los clover cuadrifolios. Sólo hay una persona de esa categoría, Sue, y es por eso que la persiguen sin cesar. Sue quiere llegar a ese parque porque desea ver la imagen que tiene de la novia de Kazuhiro, una cantante que conoció a través de las ondas y de la que se ha hecho muy amiga (por eso insistió en que Kazuhiro fuera su guardaespaldas, lo conocía de antemano). La estatua de una ninfa, que adorna el parque, es la imagen que tiene Sue de ella, y quiere verla, es su mayor deseo. Una vez en el parque, Sue le cuenta su amistad con su novia y que está muy contenta de haberlo conocido por fin. Sus perseguidores dan con ellos y les atacan a través de la estatua, quedando Kazuhiro gravemente herido. Sue, usando su poder, crea una especie de cañón para destruir a la ninfa. Aparece otro Clover, amigo de Sue, perc ella sólo le pide que se lleve a Kazuhiro de allí y curen sus heridas. Sue se queda en el parque, cantando la canción que compuso con su amiga, y el parque explota. Pero hay más CloversPero, ¿realmente ha muerto?







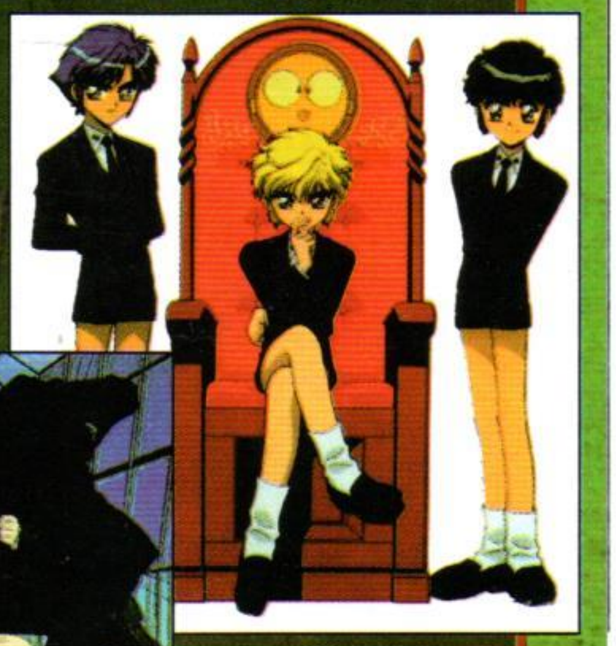
CLAMP IN WONDERLAND

Clamp in Wonderland es la manera que tienen las CLAMP de animar las obras que no cuentan con OVAs o series de animación y, de paso, hacer algo divertido. En esta segunda parte se animan las series que tienen en curso, es decir, *Clamp Gakuen Tanteidan, X, Clover* y *Wish*. Según la información hasta el momento, en esta ocasión *Clamp in Wonderland 2* se centrará más en Wish, se supone que porque es la única que no tiene versión animada (de momento, al menos).

CLAMP GAKUEN TANKEIDAN

La obra detectivesca de CLAMP protagonizada por tres niños, *Clamp Gakuen Tanteidan* (Clamp, el grupo de detectives de la academia, más o menos), tampoco ha tardado mucho en pasar a la animación. En su campus universitario conviven de unas 10.000 personas, y hay muchos problemas, como en una ciudad. Suerte de estos chicos, que se dedican a solucionarlos. El grupo está compuesto por Akira Izuin, el más joven, con una sonrisa deslumbrante y un excelente cocinero. El segundo al mando es Suo Takamura, secretario del club. Es un maestro del arco, aikido, karate y su familia era un antiguo clan de ninjas.

Y el último es el jefe, Nokoru Imonoyama, el hijo del jefe de la compañía más rica de Japón, muy inteligente y con una curiosa aptitud: es capaz de oir el grito de auxilio de una chica a kilómetros... pero no así el de un chico. Un planteamiento bastante curioso, pero para quien le interese, la serie está en antena los sábados a las 7:30 en TV Tokyo. Si tenéis parabólica, sabéis la frecuencia y no es un canal codificado...



CARD CAPTOR SAKURA

Card Captor Sakura no ha tardado mucho en ser adaptada a la pequeña pantalla, y se prevee que sea todo un éxito, sobretodo entre el público más infantil. De momento ya se ha realizado un pase especial para los lectores de la revista Nakayoshi, donde se publica el manga (y también lo nuevo de Naoko Takeuchi), y ya han aprovechado el filón para sacar la mercado un CD-ROM con imágenes, screensaver (salvapantallas) e iconos de la serie.

El staff técnico se compone de Mamoru Asaka, director, y del guión se encargan Hiroshi Ishii y Jiro Kaneko, que colaboran con Nanasae Okawa; el diseño de personajes es de Kumiko Takahashi (*Tokyo Babylon, Mermaid´s Scar*), y el director artístico será Katsufumi Haryuu. El tono general de la serie de manga es bastante infantil y probablemente sea un gran éxito (al menos, promoción no le falta).

MAGIC KNIGT RAYEART

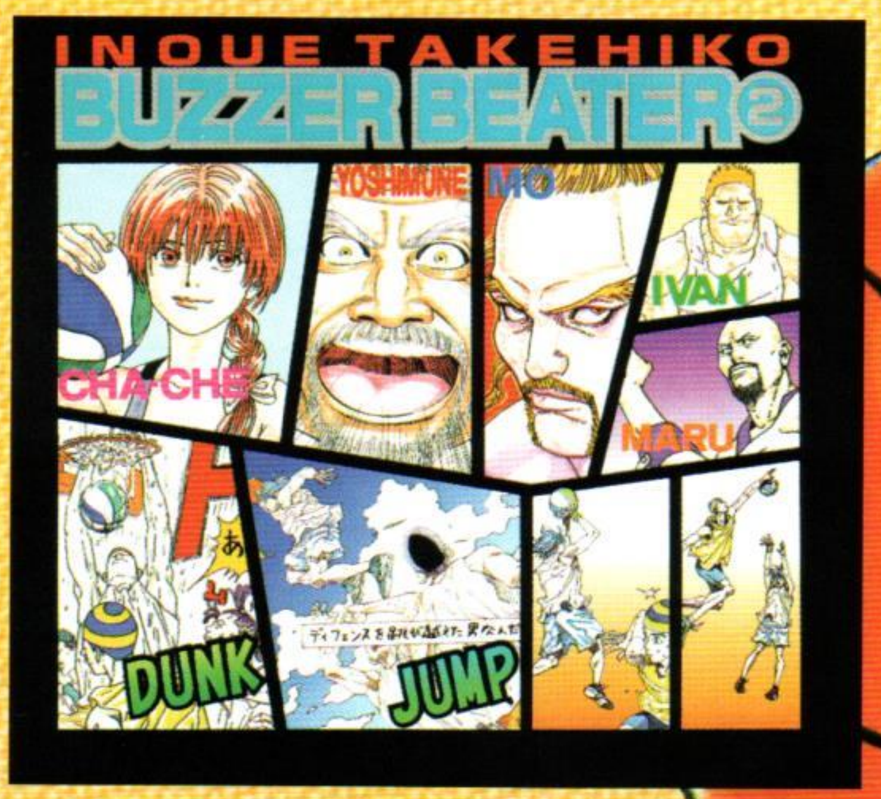
Como ya hemos comentado en Nekos anteriores, tras el relativo éxito de la serie de televisión de *Magic Knight Rayearth* el 25 de julio salió a la venta la primera de las tres OVAs de 45 minutos que compondrán esta nueva serie, cuyo título genérico es *Maho Kishi Layers* y que reinterpreta la historia original. Por ejemplo no se conocen en la torre de Tokyo, (pero seguro que sale), sino en la escuela, y se juran amistad eterna (por cierto, que el uniforme es un poco feo, parece que vayan de funeral). Tras este comentario al margen, vayamos a por el equipo técnico: Toshitaka Hitano es el director, Manabu Nakamura es el guionista y el trabajo de diseño de personajes lo realiza Megumi Monosono, complementando a Michitaka Kikuchi, que se encarga del de los mechas. Hasta ahora sólo podemos hablar por los rumores y las primera imágenes y opiniones aparecidas en las revistas especializadas, pero por lo que se ve y los favorables comentarios, la calidad del producto es magnífica y las escenas de Tokyo, como se adelantó, espectaculares. Nada, a esperar que las editen...ja, ja, ja, que me da la risa tonta....

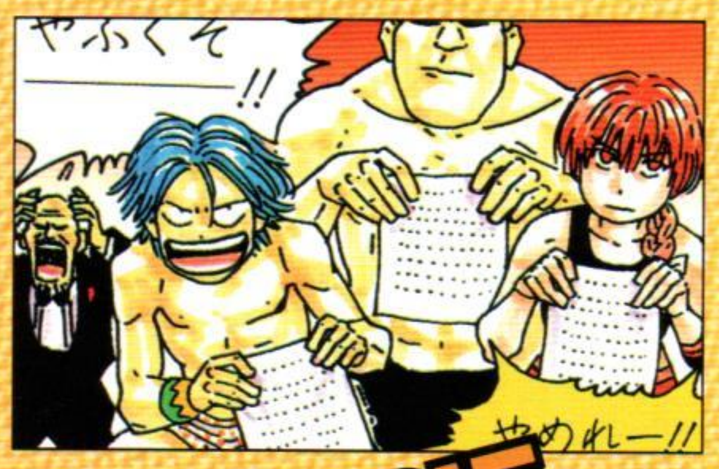
BUZZER BEA

El autor de *Slam Dunk* parece ser un apasionado del baloncesto. No sólo su serie más importante trata de este tema, sino que *Buzzer Beater* también. Se trata de una colección de cómics a color ambientados en el siglo XXI. El baloncesto, el deporte que nació en la Tierra, se ha extendido por el espacio convirtiéndose en el deporte nacional (o galáctico). Pero la Tierra no tiene ningún equipo que la represente en la liga espacial, y todos los equipos que participan en ella son extraterrestres.

Un antiguo héroe del baloncesto, el anciano Yoshimune, añora los tiempos en que el baloncesto era un deporte importante en la Tierra. Su nieta Chache, de 15 años, le anima diciéndole que su sueño aún puede cumplirse. Así que Yoshimune se pone manos a la obra para formar un equipo de baloncesto capaz de competir en la liga espacial. Ofrece 100 millones de yenes a sus jugadores, así que le salen muchos aspirantes. Se reúnen y Yoshimune les indica el comienzo de las pruebas eliminatorias. El protagonista, más o menos, es Hideyoshi, de 14 años. Se abre un agujero en el suelo y cinco aspirantes, entre ellos Hideyoshi, y caen en una cancha de baloncesto, donde les saluda Chache. Sólo debe quedar uno (no, no son *Los inmortales*). Tras el partidillo eliminatorio, en el que Chache hace de juez, seleccionan a Hideyoshi e Iván, un chico enorme. De las pruebas han sido seleccionados doce chicos, y Yoshimune los invita a cenar. Durante la cena, y más concretamente en el momento en que Yoshimune brindaba por el éxito del proyecto, la luz se apaga repentinamente y cuando vuelve a iluminarse la sala vemos a Chache de pie encima de la mesa. La chica exige un puesto en el equipo, y por tanto se debe eliminar a alguno de los seleccionados.

El primero en competir con ella es Maru, ya que ambos tienen la misma especialidad, los lanzamientos (*shoot*). Chache consigue encestar desde medio campo, pero Maru tiene pro-

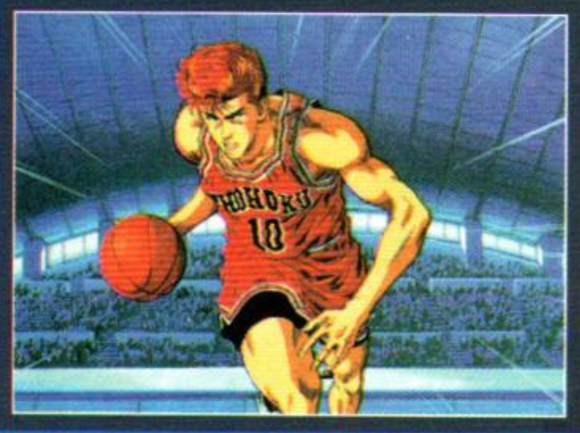


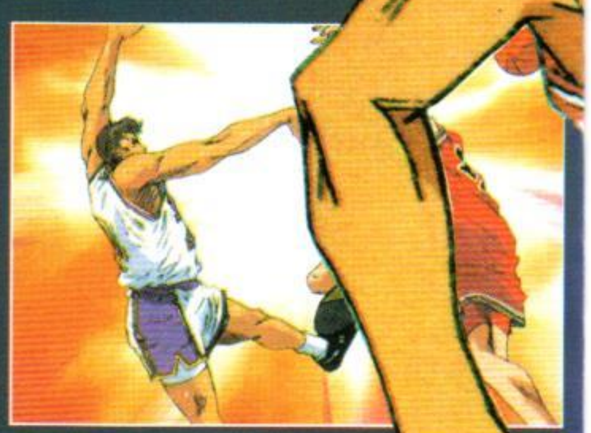


SU SERIE

La obra más conocida de Takehiko Inoue es, sin lugar a dudas, *Slam Dunk*. Probablemente la conoceréis, porque hace unos años se rumoreó que una cadena de televisión española estaba interesada en ella e iba a adquirir los derechos. Por otro lado, una editorial se estaba planteando seriamente su publicación. Pero al final todo quedó en agua de borrajas, porque ni se emitió por televisión ni se publicó. Eso sí, creó bastante expectación y era bastante fácil conseguir merchandising relacionado con la serie, así como los tankoubons.

Slam Dunk es un manga deportivo de esos que tanto gustan al público nipón, donde unos esforzados estudiantes se superan en cada partido para vencer al equipo rival. El protagonista, Hanamichi Sakuragi, ha sido rechazado por 50 chicas en la escuela secundaria, y está un poco decaído (es normal). Pero conoce a una preciosa compañera de instituto, Haruko, y decide impresionarla. Para ello se apunta al equipo de baloncesto del instituto por un motivo poco más que dudoso: Haruko es la mánager y quiere estar cerca de ella para ganarse su corazón. Debe superar muchas dificultades





por Ismael Herrero

BUZZER BEATER

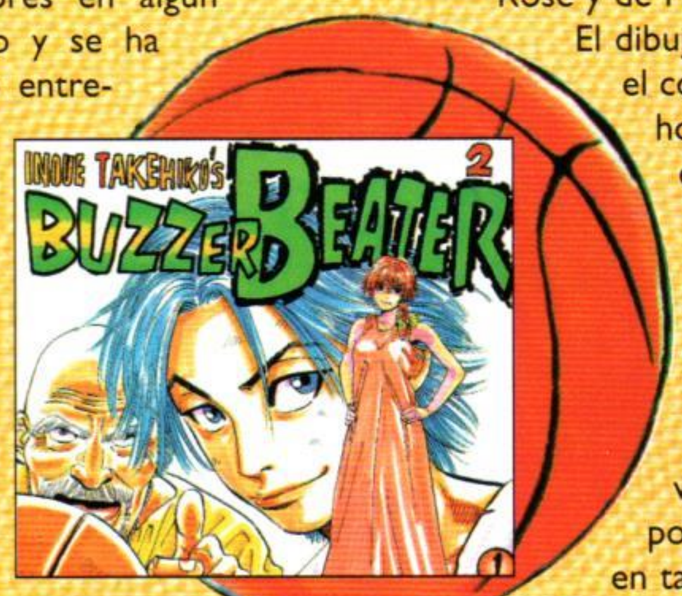
blemas de concentración porque hay bastante jaleo, y, por si fuera poco, el pobre tiene un trauma por haber fallado tiros libres en algún partido y se ha estado entrenado para reforzar su concentración, haciendo yoga y meditando bajo cascadas de agua fría en plan meditación transcendental. Pero a pesar de todo acaba fallando.

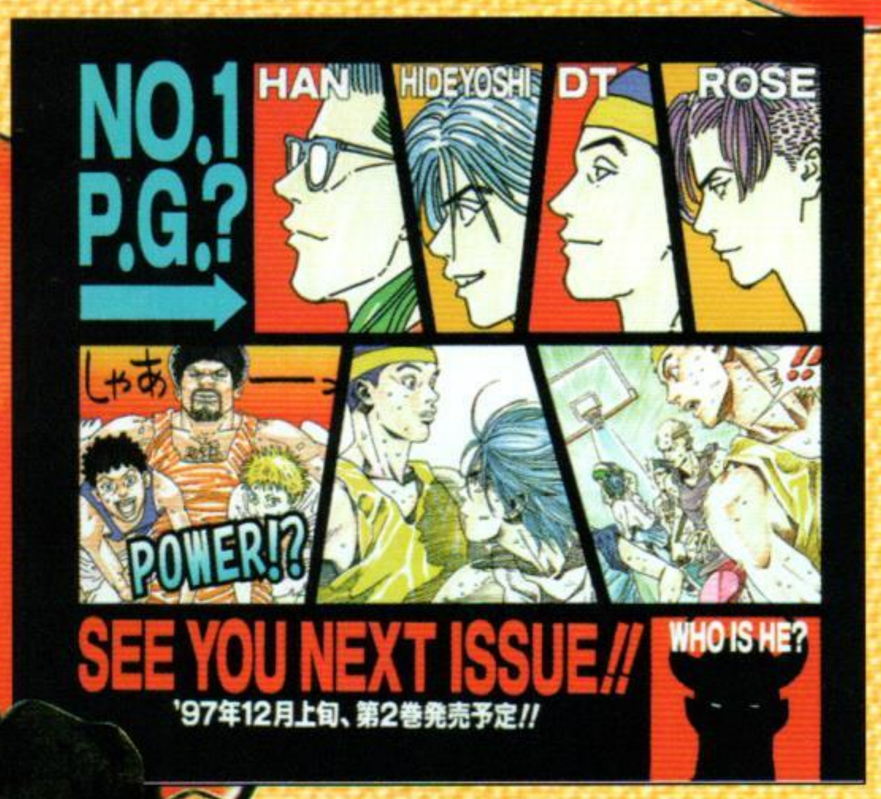
Tanto Iván como Mo, otro enorme centroeuropeo (o lo parece), compiten para la misma posición, la de centro. Y qué mejor forma para demostrar que eres el más indicado para ocupar esa posición que eligiendo el sumo como deporte para decidir quién es el mejor. Mo acaba ganando este singular combate.

Ahora le llega el turno a Hideyoshi de competir por su puesto. Se autodenomina el número 1 de la PG (defensa para punto), pero le salen tres rivales, más altos que él y que no le hacen mucho caso. El primero en querer medirse con él es DT, seguido de Rose y de Han.

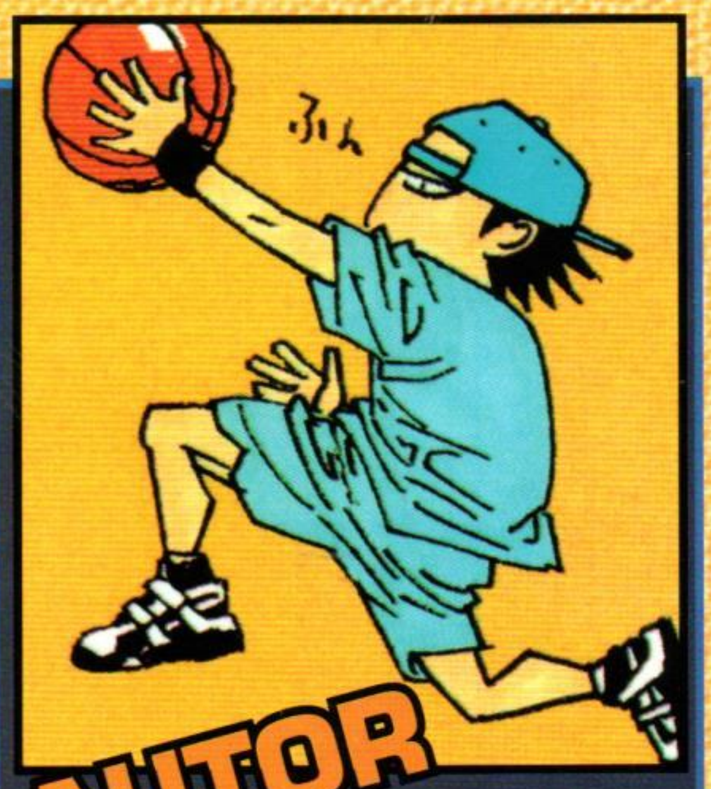
El dibujo es malo, el color es algo horrible, pero este manga tiene algo curioso: es un manga de internet. Sí, primero salió en internet, luego se publicó en una revista de manga y por último se publicó en tankoubon, que es lo que comentamos este mes.

O para fans acérrimos del autor o de las cosa raras, no más.





EL AUTOR



Esta es la como introducción del primer tankoubon de *Buzzer Beater*. Si queréis poneros en contacto con el señor Inue, éste es su *e-mail*: guard-t@ cap. bekkoame. or.jp

"Empecé a trabajar como mangaka en internet por casualidad, y ya ha pasado más de un año. Ha sido un proceso bastante raro el hacer un comic realizado para internet, luego publicarlo en una revista y después en tankoubon. La razón del cambio de estilo en la mitad de la obra se debe a que me hice daño en el índice jugando a baloncesto y dibujaba con rotulador para que no me doliera. Luego seguí porque me di cuenta de que quedaba mejor cuando lo pasaba al ordenador."

para entrar en el equipo y poder jugar, ya que ese año hay excelentes jugadores y el nuevo capitán es el hermano mayor de Haruko. Pero Hanamichi acaba cautivado por el baloncesto, y juega para ganar, convirtiéndose en una estrella, llevando a su equipo a la victoria y ganando a la chica.

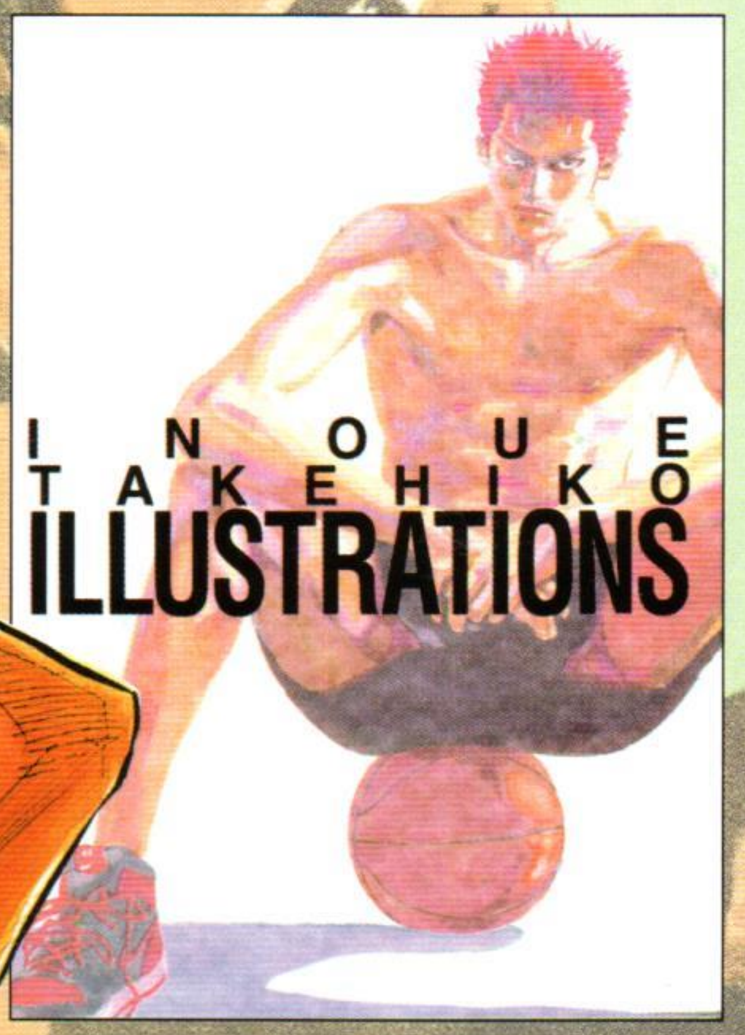
El manga empezó a publicarse en 1993, y fue toda una revelación para los chicos de 7 a 18 años, recopilándose en 31 tankoubons. Es curioso, pero los protagonistas, que son japoneses, parecen más europeos que otra cosa, y Hanamichi en particular se pareca bastante a un jugador de los Atlanta Hawks, Christian Laettner. A pesar de eso, no sólo fue un bombazo en Japón, sino que en el sudeste asiático también causó sensación, potenciando este deporte. Una nota más bien curiosa es que el protagonista fue elegido por una gran compañía cosmética japonesa, Shiseido, para protagonizar un anuncio. Es curioso, no lo imagino anunciando una crema antiarrugas....

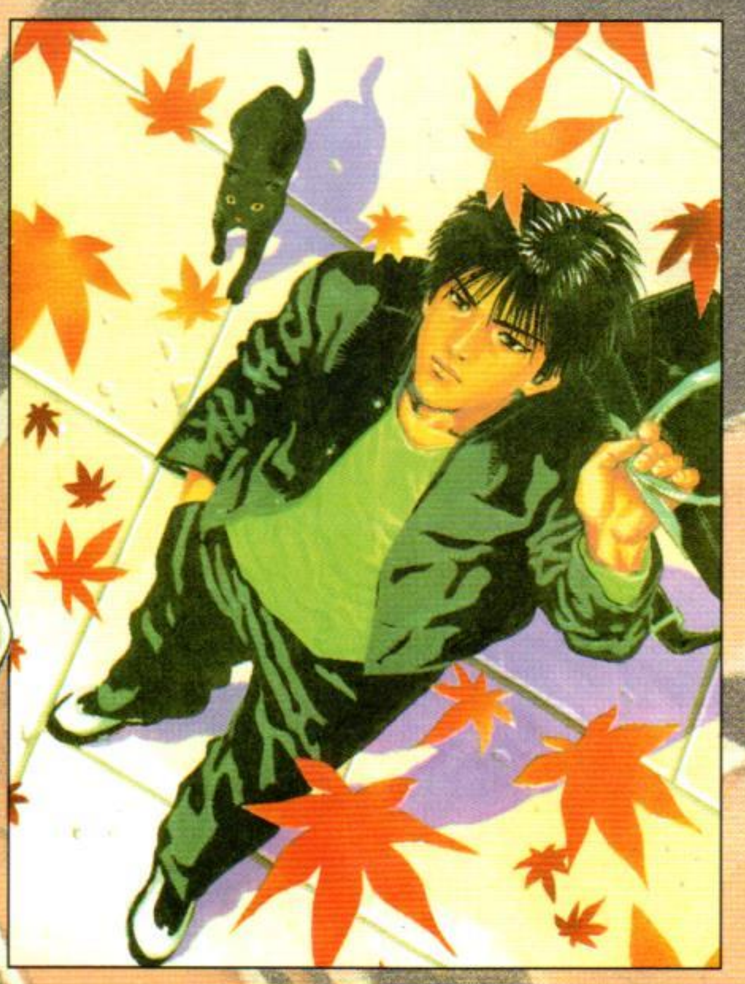
por Ismael Herrero

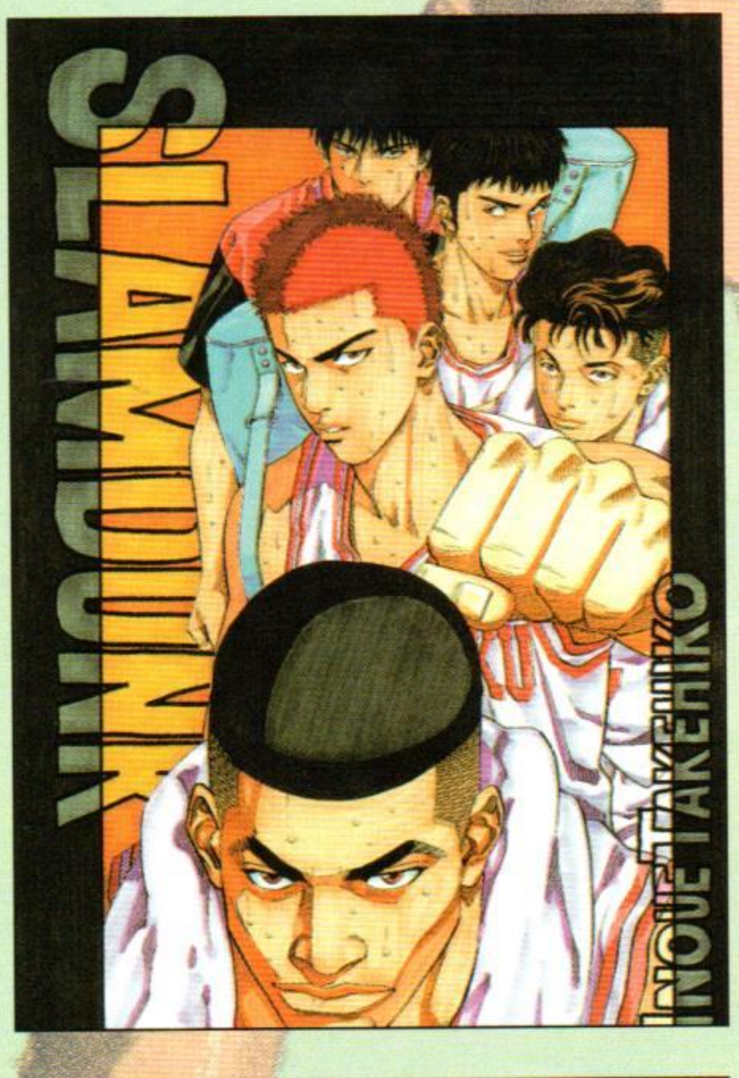
INOUE TAKEHIKO ILLUSTRATIONS

Después de ver su trabajo en *Buzzer Beater* tal vez penséis que este autor no vale mucho, ni como guionista ni como ilustrador. Y no podéis estar más equivocados, porque si bien es cierto que sus obras tratan sobre el mismo tema, el baloncesto, es porque es un apasionado del tema. Y en cuanto a sus dotes de dibujo... bien, podéis juzgar por vosotros mismos. En un estilo bastante realista Inoue trata casi a la perfección la anatomía(por lo que hemos visto, básicamente la masculina), y el cuerpo en movimiento, ya sea en saltos o en fintas. Vamos, que el hombre sabe lo que hace, y lo hace bien. Aunque no os guste mucho este autor, por lo menos este libro de ilustraciones es digno de hojearse detenidamente.

Claro que si lo que buscáis es un libro variado, no es el vuestro. Prácticamente todas la ilustraciones son de baloncesto, o las típicas escenas de grupo. Por si os interesa, su ISBN es 4-08-782408-X






SLAM DUNK
INOUE TAKEHIKO

4+4= SUPER

Me gustaría hacer un juego con vosotros. Para situaros pensad en un super guerrero. ¿Ya estáis? vale, pensad que se supone que los Super Guerreros son capaces de derrotar a tipejos como Freezer con relativa facilidad, y que Freezer era capaz de destruir un planeta con una simple bola de energía. Si extrapolamos esa información llegaremos a la conclusión lógica de que un super guerrero puede también destruir un planeta con la punta de un dedo y una simple bola de energía. Vayamos un paso más allá, si un super guerrero puede destruir un planeta en su primer nivel, tras los diversos aumentos de poder que le llevan al estadio previo a

¿Adivináis lo que están a punto de hacer?

Pues sí, se han fusionado, quién lo hubiera dicho.

super guerrero de nivel 3, y teniendo en cuenta que en ese estadio previo se nos dijo que Gokuh y los demás eran infinitamente más poderosos que cuando la primera transformación en Namek, podríamos decir que, por lo menos, en ese estado son unas diez veces más poderosos que anteriormente. Es decir que podrían destruir un planeta con la masa diez veces mayor que la Tierra sin problema, es de cir, casi cualquier planeta del sistema solar. Para situarnos mejor, diremos que la fuerza de un super guerrero es 1, y

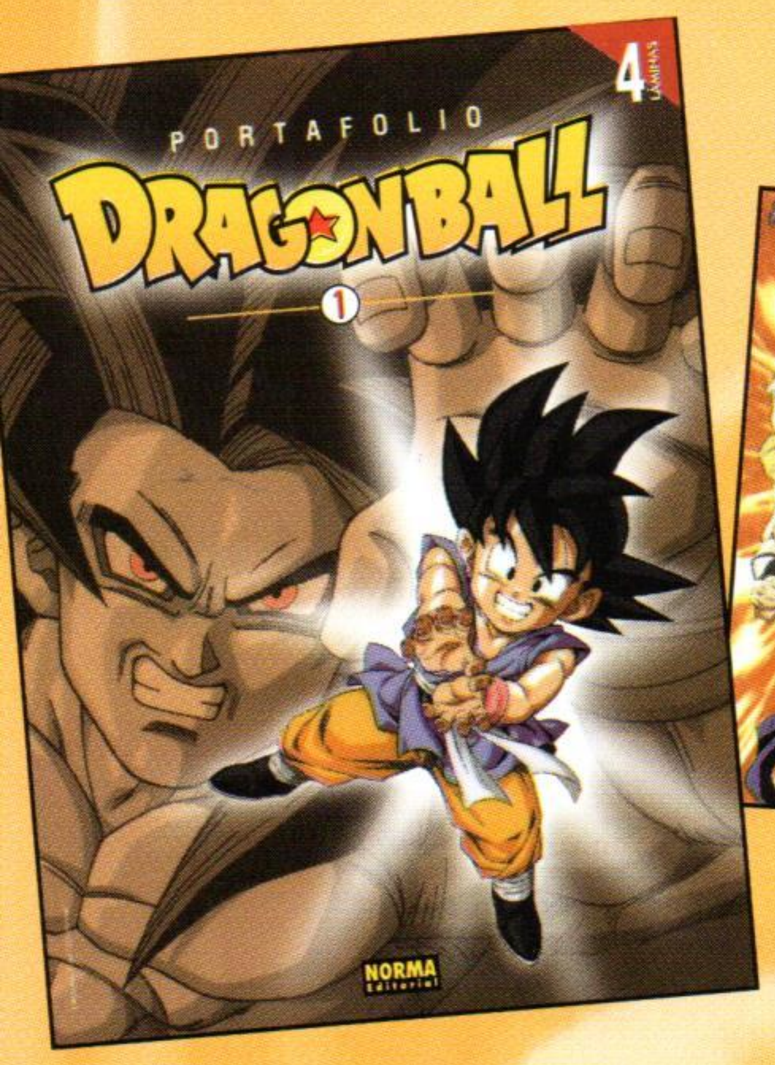
Gokuh lo tiene cada vez más dificil contra los dragones oscuros.

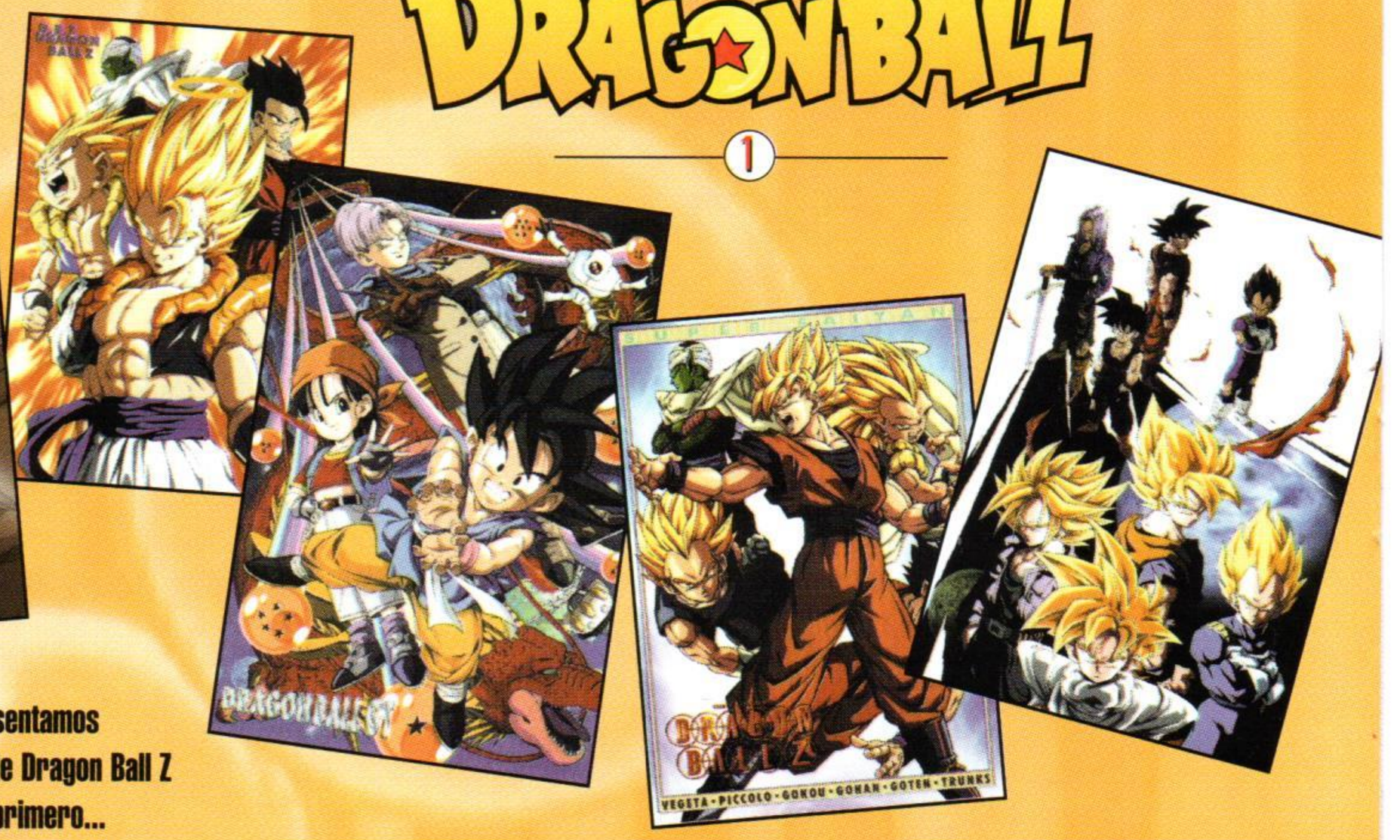
por Alejandro Vila

GOGETA

que la fuerza de un super guerrero en lo que se llamaría nivel 2 es de 1x10. Sigamos con la progresión. Gokuh consigue llegar al nivel 3 de super guerrero en el que se supone que vuelve a multipilcar sus fuerzas, digamos que por 5. Eso nos daría que si un super guerrero es 1 y un super guerrero nivel 2 es 10, un super guerrero de nivel 3 es 10x5. Dando otro pasito hacia adelante econtramos que Gokuh y Vegeta se fusionan y se convierten en Gogeta, una fusión que no sólo les aumenta las fuerzas (dos super guerreros de nivel 2 sumados, es decir 10+10) si no que se las multiplica unas diez veces, es decir, 20x10. Ya estamos en una fuerza de 200. Pero el siguiente paso en la escalada de poder se realiza desde el nivel 3, que ya hemos quedado que está en 50, lo que nos da que, cuando Gokuh se convierte en Super Guerrero de nivel 4, (donde nos dejan muy claro que multiplica su máxima fuerza anterior por 10) su nivel es de 50x10. Pero aquí no acaba la cosa. Ahora ya nos han fusionado a Gokuh y a Vegeta desde su cuarto estado de poder, por lo que, si aplicamos lo antes dicho sobre las fusiones, es decir, que suma y aumenta la fuerza de los fusionados, 500+500 y el resultado por 10, tenemos que Super Gogeta tiene una potencia de 10000... y todo eso siendo modestos, porque cuando Gokuh no era más que un enano ya tenía el poder suficiente para destruir la luna sin demasiado esfuerzo. Todo este rollo viene a cuento para intentar explicar que hace ya muuucho tiempo que Dragon Ball, y sobre todo Dragon Ball GT, perdió cualquier coherncia interna, si la llegó a tener alguna vez. Por que lo siento, pero yo no puedo asumir a un personajeje que este 10000 veces por encima del poder necesario para destruir un planeta con un dedo y pueda controlar toda su energía tan ricamente en un cuerpo minúsculo y sin crear el caos a su alrededor. En cualquier caso parece que los chicos de la Toei han decidido hacer caso a las numerosísimas críticas del fandom, tanto el japonés como el americano, y cerrarán la serie seguramente en noviembre. Lo mejor de esta noticia es que la serie sustituta de Dragon ball GT será el Dr. Slump, sí, como ois, una nueva versión del Dr. Slump con nuevos diseños y con un inmenso interrogante sobre el tono que tendrá. Suponemos que se acercará más al manga de Katsuyoshi Nakatsuru que al de Toriyama, pero en cualquier caso la esperamos con impaciencia. Pero de momento GT no ha ter-

Vegeta orgulloso el por haber conseguido llegar al cuarto nivel de Super Guerrero.





Por primera vez en España, te presentamos un portafolio con 4 alucinantes láminas de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT. Y éste es sólo el primero... ¡Colecciona los portafolios de Dragon Ball!

Portafolio Dragon Ball nº1. 4 láminas (30x42 cm.) PVP: 1.250 ptas.

NORMA Editorial

MAXI-POSTERS DRAGONBALL

¡LOS MÁS GRANDES!

Decora tu habitación con los nuevos Maxi-Posters de Dragon Ball. ¡Tamaño gigante! Colecciona los personajes de la serie más potente a escala casi natural y deja flipados a tus amigos. ¡No te quedes sin tus personajes favoritos!

GOKUH

TRUNKS

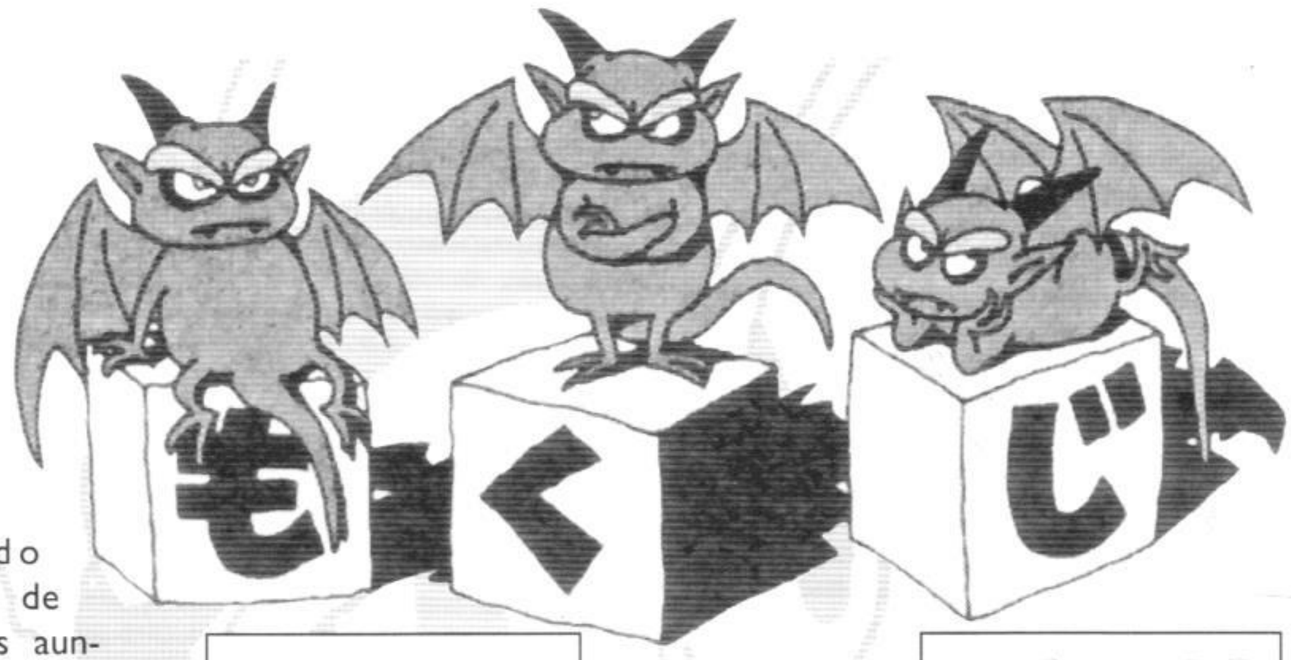
VEGETA

GOKUH-4

Medida: 58x140 cm. PVP: **995** ptas. c/u.

© 1989 Bird Studio / Shueisha / TOEI Animation (Japón).

Mamejiro



Ninja

minado, y nos sigue tocando hacer de cronistas aunque poco haya que contar de los últimos episodios. En el capítulo 54 Gokuh se enfrenta a Suu Shenron, el cuarto dragón, creado con la energía negativa que se creó cuando Piccolo pidió volver a ser joven. Suu Shenron es capaz de alcanzar en sus ataques la temperatura del sol. El enfrentamiento sigue en el capítulo 55, el que debería haber sido el famoso segundo especial de TV, un especial que se ha desetimado en favor de un capítulo de continui-

Dub & Peter

Cashman

dad de la serie. En este capítulo Vegeta hace todos los posibles para intentar llegar al nivel 4 y superarlo, luego salen San Shenron (que congela a sus enemigos) en el capítulo 56 y Li Shenron (el drgón de la primera bola) en el 57. Este será el enemigo que obligará a Vegeta a fusionarse con Gokuh (los dos en nivel 4) y producirá a Super Gogeta, una nueva transformación esta vez en colores naranja. Por cierto que Vegeta solo consigue llegar al nivel 4 con la ayuda de Bulma y su Brute Ray, vamos que el pobre chaval necesita doping para llegar al nivel 4, no da pa más el chaval. Para acabar, en esta misma página tenéis una muestra del material que aparece en el tercer tomo recopilatorio de historias cortas de Akira Toriyama.

Armando Vila.

Ackman

HOKUSAI

C/Comte d'Urgell 99, 08011 Barcelona, Tel:451-6293

IMPORTACION DIRECTA DE JAPON

➡ MAS DE 10000 MANGAS ORIGINALES DESDE 200 PTS

➡ MATERIAL DE SEGUNDA MANO

➡ ART BOOKS-CDs ORIGINALES

➡ ACETATOS: CITY HUNTER, SHULATO, RANMA...

➡ CROMOS Y MERCHANDISHING JAPONES

➡ TODO AL MEJOR PRECIO, Y SI LO ENCUENTRAS MAS BARATO TE ABONAMOS LA DIFERENCIA

➡ NUEVO SERVICIO DE VENTA POR CORREO

➡ TAMBIEN DISTRIBUIMOS A TIENDAS

AteneO

COMIC • ROL

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO, JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA

MAGIC

C/ PORTUGAL, 36
Telf.:(96) 592 30 40
03003 ALICANTE

MULTIMEDIA MANGA

Ya que el próximo Saló del Manga va a celebrarse en el recinto ferial de La Farga de L`Hospitalet y muchos no sabéis por dónde cae eso, aquí os adjuntamos un planillo. Como veis, es fácil llegar hasta allí: hay metro, Renfe y Ferrocarriles de la Generalitat. Y si vais en coche, debéis coger la salida 14 de la Ronda de Dalt, dirección Hospitalet. Pues lo dicho, nos vemos allí.

LOS MÁS VENDIDOS

• OCT. '97 •

Gracias a Dios nos siguen llegando votaciones para esta sección, que parece tener bastante buena acogida. Pero todavía no hay demasiadas votaciones para las mascotas adorables, y todas las que llegan son para Pen Pen (tiene más puntos que los personajes humanos...). Nada, a votar animalillos. Este mes los listados son del Newtype 9, el material de importación y nacional de Chunichi.

NEWTYPE
1 Fujin Engin Ryuu Fujisaki
2 Akachan to boku Noriko Sasaki.
3 Level E. Yoshihiro Togashi.
4 Aa!Megamisama!. Kosuke Fujishima
5 GS!Bishin Gokuraku Daisakusen Takashi Shiina

CHUNICHI
1 Sakura Tsushin U-Jin
2 Captain Tsubasa. Yoichi Takahashi
3 Macross 7 Trash!. Haruhiko Mikimoto
4 Dragon Quest. R. Sanjo, K. Inada
5 Ah!My Goddess. Kosuke Fujishima
6 3x3 ojos Yuzo Takada

CHUNICHI
1 Alita
2 3x3 ojos
3 Ah! My Diosa!
4 Dr. Slump
5 Bastard!!
6 Dragon Ball
7 Gun Smith Cats
8 Video Girl Len
9 N.G. Evangelion
10 La espada del Inmortal
11. RG Veda

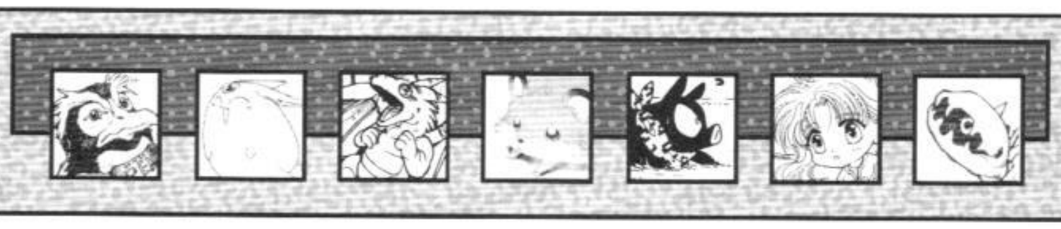
LOS MÁS QUERIDOS

• OCT. '97 •

LOS CHICOS
1 Ryo Saeba
2 Shinji Ikari
3 Dark Schneider
4 Junta megaplayboy
5 Vegeta
6 Yota Moteuchi
7 Sembei Norimaki
8 Yakumo Fujii
9 Keiichi Morisato

LAS CHICAS
1 Rei
2 Misato Katsuragi
3 Madoka
4 Akane Tendou
5 Pai
6 Alita
7 Kaori Makimura
8 Belldandy
9 Arale Norimaki

LAS MASCOTAS
1 Pen Pen
2 Mokona
3 Lars
4 Mappi
5 P-chan
6 Kohaku
7 Feiyo



No vamos a volver sobre el trillado tema de lo caros que son los mangas en España. No llegamos a ninguna parte y, en fin, eso tampoco interesa. A lo que vamos es a la "iniciativa" de Glénat con su Raika, al no traducir las onomatopeyas. Hace algún tiempo en el Shonen Mangazine se proponía una encuesta en la que una de las pregunas era si a la gente le importaría que las onomatopeyas no fueran traducidas. Suponemos que no recibieron millones de solicitudes porque Planeta aún sigue traduciéndolas, pero, ¿realmente es necesario? Algunas editoriales francesas también se han subido al carro y dejan las onomatopeyas intactas, añadiendo en algunos casos un numerito que te refiere a pie de página donde está la traducción de la frase o sonido japonés. Se supone que si las onomatopeyas no se traducen eso abarataría los costos, ¿no? Al menos las ediciones francesas están más cuidadas y a un precio bastante más ajustado que en nuestro país. Quizá si fuera así a los pobres aficionados (y a su bolsillo), no les importara dejarlas igual que en los originales. ¿Qué pensáis sobre este tema?

por Meiko

EL PEQUEÑO MONJE

El material de la colección está sacado de dos tomo japoneses. El título de la serie ha sido modificado para la edición española pero no nos engañemos. No es probable que nadie se queje por ello. engañemos. No es probable que n

El pequeño monje es un producto algo difícil de clasificar. Por un lado, tiene una marcada estética manga, tanto en diseño de personajes como en narración, pero por otro lado te das cuenta de que no es japonés, no por nada en especial, es más bien una sensación general.

En *El pequeño monje* encontramos una antigua leyenda china bastante conocida: la del rey mono Sugukon. Un mono quedó atrapado bajo una montaña y un monje se ofreció a sacarlo si aceptaba ser su discípulo. El mono aceptó y el monje le dio una diadema con la que podía realizar 72 transformaciones.

En la época actual, Iyen es un monje al que acechan las fuerzas, encarnadas en Gou-Sou; para conseguir la inmortalidad debe comer la carne del pequeño monje, y éste es abandonado por su maestro, un vejete que le dice que ya es hombre, que debe valerse por sí mismo y que aparecerá quien le poteja, todo esto mientras se alejaba del templo a punto de derrumbarse.

Salo es un estudiante de instituto enamorado de la hija de un ministro, una chica muy guapa a la que nadie se atreve a acercarse porque siempre está rodeada

de guardaespaldas. Pero Salo se lanza sobre ella y la besa, haciendo que todos los guardaespaldas le persigan para vengarse por lo que le han hecho a su señora.Cuando huye de ellos entra en el templo y queda atrapado bajo una columna, mientras todos sus enemigos aprovechan la ocasión para ensañarse con él. Cómo no, salo accede, e Iyen realiza el conjuro que lo sacará d allí. Una vez libre, Iyen le dice que ahora tiene el poder de realizar 72 transformaciones, pero Salo no cumple su palabra y le deja solo. De vuelta a la ciudad se cruza con un hombre que le pregunta por el pequeño monje: es Gou-Sou.

Es un manga bastante infatil, con un dibujo muy simple y un guión que, de momento, no derrocha originalidad.Tal vez para un hermanito pequeño....

por Enrique Pilón

ANGEL LEGENDS

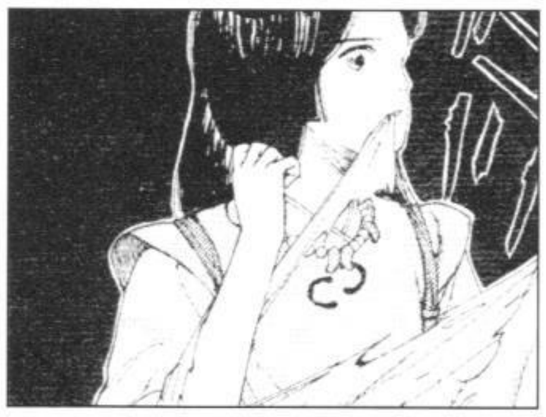
La ración de manga erótico de Norma de este mes llega con *Virgin Dolls*, primer tomo de un total de cuatro del desconocido Wataru Watanabe. A lo largo de sus 96 páginas asistimos al habitual catálogo de situaciones eróticas, convertidas en algo de lo más cotidiano:sexo y más sexo sin problemas de ningún tipo; las habituales situaciones ambiguas con las que se quiere que el lector se identifique, esas de "me fuerzas, pero lo haces tan bien que acaba gustándome"; escenas de 'chica con chica' que tanto gustan... nada nuevo. Resulta curioso que los chicos sean tan parecidos entre sí, buscando quizás crear la sensación de indefinición en los protagonistas masculinos para facilitar al lector el identificarse como verdadero (e imaginario) protagonista de semejantes hazañas. Está claro que el público al que se dirige es el masculino y eso, que es característica común en todo el manga erótico que se publica en nuestro país, nos hace preguntarnos: ¿y las chicas, qué? ¿dónde está el manga erótico dirigido al público femenino? Es algo que puede provocar el alejamiento de ese público, que nunca había participado tan activamente como en el caso del manga. Esperemos que las editoriales no caigan en el error de olvidarse de las chicas y pronto aparezcan obras eróticas menos "machistas", que las hay y tan dignas como las que se están publicando. En cuanto al dibujo de este *Virgin Dolls*, lo más sorprendente es la redondeada anatomía de las protagonistas, toda ella construida a base de 'globos': globos grandes y más grandes. Menuda obsesión

Viendo un manga erótico de este tipo a uno le vienen algunas preguntas trascendentales a la mente. ¿Donde comprará esta chica su ropa interior?, ¿como hará para entrar en una ascen ascensor con ella?

por Jaime Rodríguez

RAIKA

Lo que má sdestaca en las páginas de *Raika* es, sin duda, la acción. Luchas de espada, de magia y un poquito de historia y amor hace que esta obra sea muy visual y atractiva, y bastante más adulta que la media de publicaciones en España.

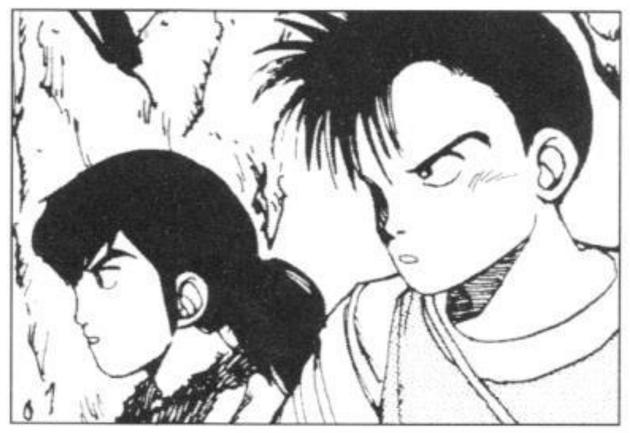


La acción de *Raïka* se sitúa en el Japón del tercer siglo, un Japón desunido y en constante lucha por el poder. De hecho, la acción se desarrolla en el archipiélago de Yamato, unificado por el poder de una reina-sacerdotisa, Himiko.

Para provocar el caos, y poder hacerse con el poder central, Chôsei hace asesinar a Himiko e intenta colocar en su lugar a una aprendiza más manejable: Iyo.

Es aquí donde aparece Raïka, un vagabundo huérfano, poseedor de una gran habilidad y de ciertos conocimientos mágicos, el cual se enamora (aunque es difícil asegurarlo, a causa de su impenetrabilidad) de Iyo (la cual, por cierto, responde bastante bien). Tras toda una serie de tira y afloja, Iyo descubre la culpabilidad de Chôsei e intenta impedir su propia coronación (ya que no quiere ser reina) pidiendo para ello la ayuda de Raïka.

Sea como sea, la cosa ya se ha complicado mucho, porque el reino de Kuna ha declarado la guerra al de Yamataï, y cuentan con un arma desconocida en el archipiélago: caballos.



En definitiva Raïka es una historia que mezcla géneros: fantasía heroica, brujería, romance, drama histórico...El guión está bien servido, aunque, parece extenderse y extenderse sin que se llegue a vislumbrar un final.

En cuanto al dibujo, está perfectamente a la altura de las circunstancias, enmarcándose dentro de la escuela realista de Otomo o de Hisashi Sakaguchi.

En definitiva, una buena elección de Glénat, quienes se alejan una vez más del manga más infantil y simplón, para decantarse hacia un producto de mejor elaboración y mayor contenido temático

por Jaime Rodriguez

THE LOBEZNOS

The Lobeznos - Japan Tour es la nueva apuesta de Glénat por el manga hispano, aunque, poniendo aparte determinados aspectos estéticos, muy poco de manga tiene esta historieta guionizada por Josep Busquet (guionista de *Manticore*) y dibujada por Elías Sánchez.

La compaginación es puramente occidental, así como la estética. Lo único que podría recordar a un manga es la utilización, en contadas ocasiones, de líneas cinéticas y el grafismo en algunas caras, que recuerda al de Katsuhiro Otomo (el mangaka más occidental, por otra parte).

Eso en cuanto al apartado gráfico, pero es que en lo que respecta al argumento, Busquet no puede -ni quiere, asumimos- ocultar su inclinación hacia el comic americano. El nombre mismo del grupo musical aquí retratado (The Lobeznos, en homenaje al personaje de *La patrulla-X*) delata dicho gusto.

No obstante, lo dicho anteriormente no debería alejar a nadie de esta peculiar historieta, en la que se relatan las aventuras y desventuras de un grupo musical capaz de transformarse en hombres-lobo en un mundo en el que existen seres tales como vampiros o momias, ya que, en ella, puede encontrarse un poco de todo: acción, fantasía, humor y un grafismo bastante impresionante por su calidad.

Por cierto, aunque está planteada como un one-shot, el final abierto denota la intención de una posible continuidad. Es de suponer que dependerá de cómo funcione... En definitiva, se trata de una historia interesante y entretenida que debería llamar a aquellos que sean capaces de olvidar la procedencia de lo que leen para centrarse en LO que leen.

Un manga que no es un manga para todos los públicos y que cuenta c on un dibujo atractivo y deudor, entre otros de Katsuhiro Otomo, que cuenta además con una atractiva historia.

MARVEL
IMAGE
D.C.
DARK HORSE

NORMA
CAMALEÓN
GLENAT
LA CÚPULA

Además de todo el Comic nacional, podrás encontrar Magic-TG, Juegos de Rol y merchandising en general.

COMICS

Barris i Buixó, C.C. Les Palmeres, local 12
17200 PALAFRUGELL (Girona)
Tel. 972 - 30 22 73

IMÁGENES
COMICS

Pelayo, 18 46007-VALENCIA

COMICS USA
MANGA
FORUM
LA CÚPULA
NORMA EDITORIAL
COMIC ANTIGUO...
Y TODOS
LOS COMICS
QUE PUEDAS
IMAGINAR.

Y SI QUIERES, ¡TE LOS MANDAMOS A TU CASA!
LLÁMANOS AL TELÉFONO
(96) 352 05 73

TOT D-JOX
COMICS & VIDEOJOCS

C/ República Argentina, 47 MATARO TF: (907) 23 70 40

SOMOS ESPECIALISTAS EN MATERIAL DE IMPORTACIÓN

Mangas, Videojuegos, Figuras, Super Deformes, Anime CD's, Videos PAL inedits, Bandai cards, Ramis, etc

DBZ ● RANMA 1/2 ● SAILOR MOON R ● YU YU HAKUSHO

-IMPORTACIONES DIRECTAS DE JAPÓN-

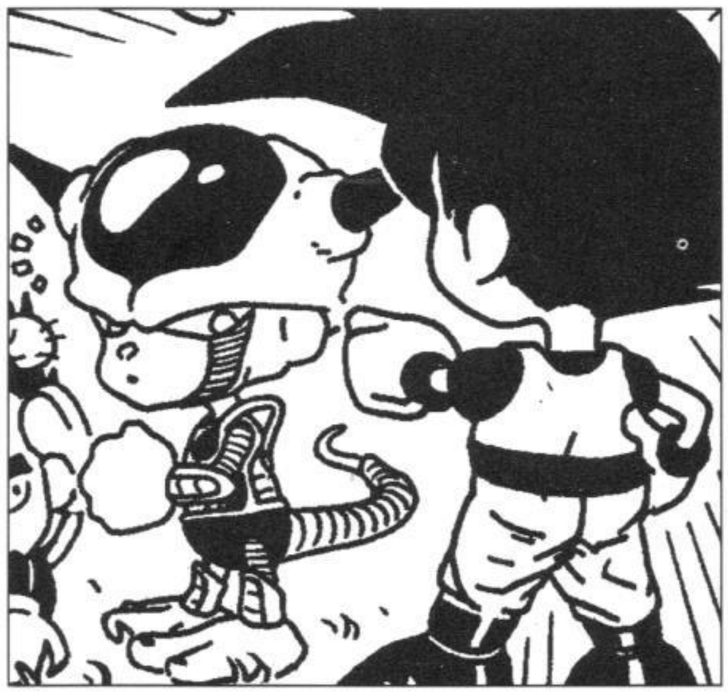
¡¡AHORA, VENTA POR CORREO!!

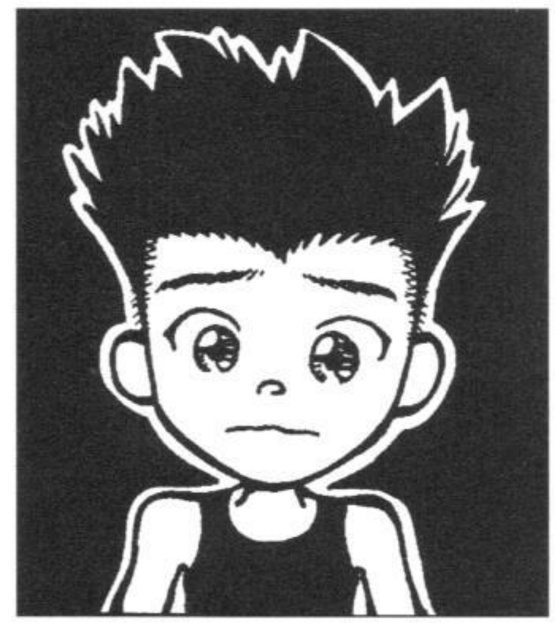
MÁNDANOS TODOS TUS DATOS
EN UNA CARTA Y RECIBIRÁS
GRATIS NUESTRO CATÁLOGO DE ANIME

por Minami

ESEDE

Si no habéis visto hasta ahora ninguna de las parodias sobre manga de David Ramírez, no sabéis que os estáis perdiendo. En estas páginas, una de *Sailor Moon*. Quién lo hubiera dicho de Ami....





Entre los autores españoles que pululan por estos lares, uno de los más interesantes es David Ramírez, autor de *B*^{3}, *Niñotaku* y, por supuesto, de *Esedé*. Con motivo del Saló del Manga sale a la venta un recopilatorio con todos los *Esedé* aparecidos hasta ahora y algo nuevo; en primicia esta imagen de David "evangelizado".

El particular humor de este autor, capaz de ridiculizar (de buen rollo), cualquier serie de anime o manga por sagrada o intocable que parezca es de lo más curioso y refrescante. Es triste pero hay lectores que se ofusca con alguna obra o autor y no saben ver sus fallos, sólo porque es de quien es. A ellos quizás algunas de las historietas de Esedé no les gusten, porque se burlan de su obra preferida. Pero creo que de esos hay pocos (espero), porque sino se perderán uno de mejores lanzamientos del Saló. Humor desenfrenado, salidas de madre inesperadas, parodias descarada.... eso es Esedé.

Podemos encontrar una curiosa visión de *Video Girl Ai* con una solución a los problemas de Yota, o la difícil vida de Ami Mizuno en su afán por estudiar. Y también, por supuesto, el concurso de los más guerreros más poderosos, entre los cuales había quien podía editar a Shueisha en diagonal (lo siento, no viene a cuento pero es que me hizo mucha gracia...)

En mi humilde opinión esta es una de esas cosas que se debería tener, no sólo por el humor, sino también por apoyar un poco a los dibujantes de aquí, que lo hacen muy bien. Y no creáis que David Ramírez me paga cantar sus virtudes (pobre, con lo que gana....), sino porque muy amablamente me dibujó un tulipán. En serio, vale pena.

por Wind

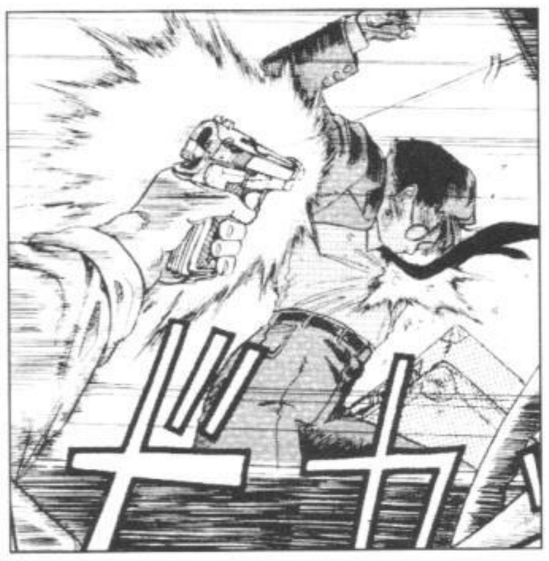
CHIRALITY

No contento con que la ropa de sus protagonistas sea más frágil que el cristal, Urushihara ha solucionado el problema: uniforme y pechos jóvenes en uno. Pero debe ser un poco incómodo.....

En breve, Norma va a *Chirality*, de Satoshi Urushihara que ya os comentamos en el Neko 26, y es que parece que este tipo de mangas gustan a los otakus españoles (salidillos). Lo evidente salta a la vista: unas chicas que están de muy buen ver y con una ropa que ya le gustaría a más de uno que se pusiera de moda por aquí. Y es que Urushihara se debió cansar de tener que poner excusas para que sus personajes femeninos enseñaran los pechos y decidió que llevarían ropa transparente que dejara ver eso que a él se le da tan bien dibujar. Vale, intentemos ver más allá de lo que es evidente: la historia. El argumento de *Chirality* nos sitúa en una ambientación futurista en la que la humanidad está a punto de extinguirse debido a un virus creado por Gaia (un sistema informático que anteriormente formaba parte de Mother, el ordenador central que lo controlaba todo). Pero a raíz de una desconexión se descontroló y decidió apoderarse del mundo cargándose a todos los humanos. Mother intenta evitar la catástrofe creando a Carol, una androide con información genética almacenada y que puede tomar forma masculina si quiere. Carol y los demás protagonistas (Shiori, Big, Patti y Shizuma) deben hacer un largo viaje para intentar volver a conectar Gaia a Mother. Durante este viaje se va desarrollando una relación con un montón de escenas subidillas entre Ca rol y Shiori (que también es una chica, pero eso a Urushihara ya le va, ¡sukebe! ¡hentai!). Esperemos que Norma reproduzca *Chirality* mejor que *Lemnear*, sin pérdida de tramas ni color en las primeras páginas de los tomos.

por Annabel

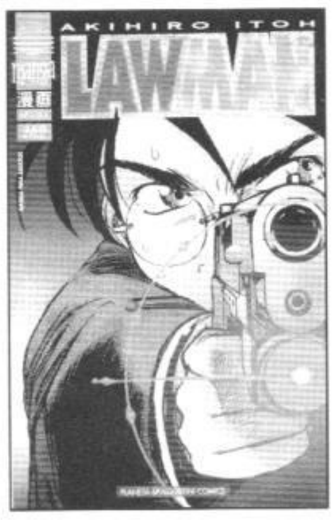
LAWMAN



En números anteriores de Neko hicimos un repaso exhaustivo a la obra de Akihiro Itoh, y mira por dónde ahora podremos disfrutar con una de sus creaciones: *Lawman*. La apariencia de nuestro protagonista es la del antihéroe por excelencia: bajito, con gafas, cara de atontado y tan amable y tan educado que nadie puede suponer que bajo esa apariencia de oficinista y empleado del gobierno japonés, está uno de los mejores agentes, con licencia para matar si la situación lo requiere.

Pues nada, que el hombre se dedica a ir de aquí para allá resolviendo las situaciones que se le plantean, ya sean secuestros, robos o chantajes. Sólo hay un tankoubon publicado, que Planeta publica en una serie limitada (qué remedio), de 4 números. Y como todo son historias cortas, con un único factor común, el protagonista, es tal vez el mejor formato.

Como no está bien eso de chafar la historia y quitarle el interés a la cosa, no vamos a contar nada más (esto.... ya lo hicimos en el Neko 29, y tal), así que vayamos al apartado gráfico. El estilo del dibujo parece el más adecuado para este género de manga; un uso de tramas correcto y no demasiado cargante, trazo limpio y los detalles justos para interesar al lector y no agobiarlo. Vamos, que no está mal. Como primer acercamiento es adecuado, y abre la posibilidad de que en el futuro se publiquen otras cosas, como *Geobreeders* o *Belle Star*. Pero como en eso de hacer previsiones de futuro no es que seamos los mejores, precisamente, lo dejamos aquí.



Para todos aquellos a los que les gusta el género policíaco, las armas, las explosiones y los chicos con gafas (no tienen por qué ser las tres juntas), *Lawman* es vuestra obra.

Nuestro amigo Irie, el agente de Hacienda es un 007 a la japonesa, es decir, amable, atento... y con un arma en un sitio inimaginable (¿por qué pensais mal?). Un manga de acción para un público tal vez más adulto.

Candy Candy

por Ana Ma. Meca

Este mes sòlo tenemos para contaros el final del manga de Candy Candy. Despuès de las airadas protestas por aparcar la continuaciòn del artìculo iniciado en el Neko 28, llevamos ya dos meses seguidos hablando de nuestra heroìna con coletas. ¿Realmente os interesan estos temas de *revival*? Si os gustaría que habláramos de series que ya no estén de actualidad en Japón pero que por alguna razón sean interesantes? Si la respuesta es afirmativa, hacédnoslo saber, y sino... pues también, que el correo está para eso.

TOMO 8: LA TRISTEZA DE CANDY

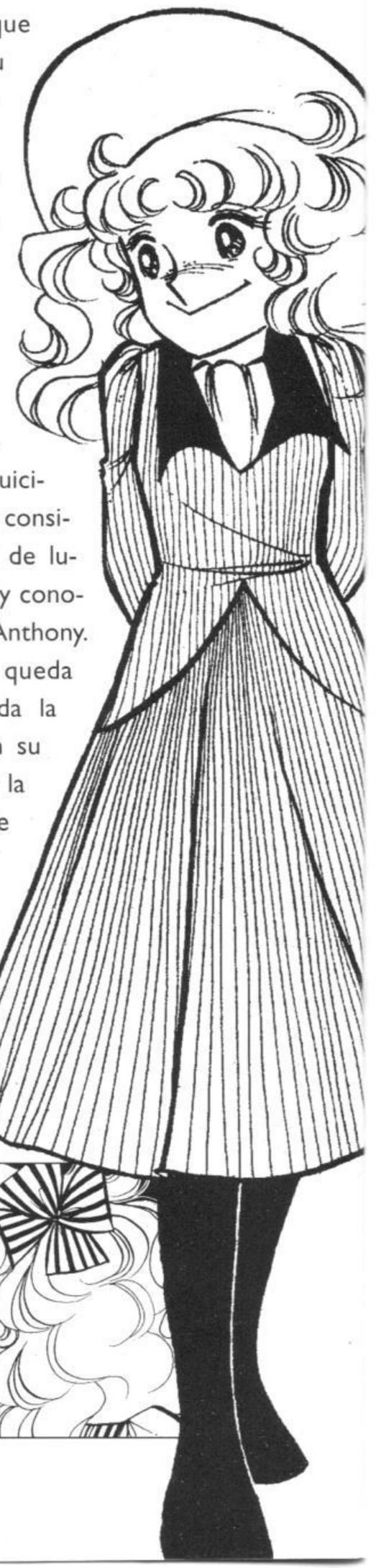
Todo va de mal en peor para Candy: ha tenido que dejar a Terry, y la presión ha sido muy fuerte. Desvanecida en la estación de Chicago después de su desastroso viaje a Nueva York, Candy es llevada a casa de los André, donde recibe peores noticias: Alistaire ha dejado su casa- y a Patty- y se ha alistado en el ejército para combatir en Europa. De vuelta a la casa que comparte con el señor Albert, ahora casi su único apoyo, la vida sigue. Candy conoce al doctor borracho pero simpático, Martin, e intenta olvidar a Terry sin mucho éxito. Además, tiene otros problemas: por ejemplo, Daniel Legrand, cuyo corazón egoísta por fin se ha fijado en ella, y la desea por lo que tiene de diferente sin saber muy bien por qué... lo que no hace muy feliz a Elisa. Cuando Cady le para los pies, Elisa consigue que la echen del hospital por "llevar una ida licenciosa", ya que vive con un hombre desconocido, y o están casados. Con tan malas referencias, Candy no podrá encontrar trabajo en ningún hospital de Chicago, pero decide trabajar para el doctor Martin. Además, Candy descubre que la carrera de Terry se ha hundido, debido a su profunda depresión, y ha dejado Nueva York y su amado teatro.

En el frente europeo, Alistaire, ahora piloto de avión, conoce de cerca el horror de la guerra cuando su amigo Domy cae en combate. Volando solo en el cielo de Europa, Alistaire entiende por fin que ama a Patricia, y le envía una dulce carta de amor.

TOMO 9: LA VUELTA DE CANDY

Daniel continúa persiguiendo a Candy, y usa el nombre de Terry para atraerla a una cita secreta; candy apenas consigue escapar y es rescatada por el señor Albert. Después de otra caída, éste ha recuperado por fin la memoria, aunque no se lo ha dicho a Candy, y desde entonces, parece disponer de mucho dinero, lo que preocupa a Candy... y a sus vecinas, que por fin han sabido que Albert no es su hermano. Le han visto hablar con gente sospechosa y creen que es un gánster, así que exigen a Candy que se deshaga de él o que los dos se vayan. Candy no está dispuesta a aceptar ultimátums y, aunque descubre que el trabajo que Albert había dicho que tenía era falso, decide seguir confiando en él.

En el frente, es la hora de la verdad para Alistaire, que parte en una misión. Su combate con el as alemán Hardy Schnitzer, que derribó a su amigo Domy, acaba en tablas, pero otro avión derriba a Alistaire... tocado de muerte, desaparece en el mar. Hay funeral en la familia André; la tía Elroy está muy afectada, y Patty piensa en suicidarse, hasta que Candy consigue revivir su espíritu de lucha. En el funeral, Candy conoce también al padre Anthony. También destrozado queda Archibald, que recuerda la promesa que hizo con su hermano de no tocar la gaita tras la muerte de Anthony: sería demasiado triste tocar los dos solos habiendo sido siempre tres. Archibald toca la gaita en honor de su hermano y de su primo



muertos. Candy, de acuerdo con su carácter, sube a un árbol para recordar el amor que Alistair sentía por el cielo.

De vuelta a casa, Albert descubre el problema con la propietaria, y decide irse para no causar más problemas a Candy, aunque en realidad la deja sola. Candy, acostumbrada a su apoyo, no puede pasarse sin él, y cuando un regalo de su parte llega de Rockstow, decide ir a visitarle. Pero en Rockstown no encuentra a Albert, ¡sino a Terry!. Terry actúa en un desastroso teatro de provincias, Candy se cuela en la representación, y e el lamentable espectáculo: Terry ha perdido completamente la emoción por el teatro y recita cansinamente su papel. Desde el escenario, a Terry le parece adivinar a Candy; creyendo que es un espejismo, se da cuenta de que ha perdido a Candy y a su sueño al mismo tiempo. Terry se transforma sobre el escenario, vuelve a sentirse como un actor, dejando asombrado al público. Al final de la función, decide volver a Nueva York y reemprender su carrera. Candy se ha dado cuenta de la reacción de Terry y ha dejado el teatro rápidamente; se dispone a dejar también la ciudad, pero antes recibe el agradecimeinto de la madre de Terry, Helen baker, que había seguido a su hijo para intentar frenar su caída.

Después de esta nueva despedida, Candy vuelve a Chicago; sigue sintiéndose sola, y piensa en voler a casa de la señorita Pony. Llega una visita inesperada: Georges. La tía Elroy la llama y le comunica....¡que va a casarse con Daniel!. Al parecer, Daniel ha hecho chantaje a la mujer diciéndole que, si no se casa, se alistará como Alistaire. Candy no está dispuesta a aceptar semejante manipulación, pero la tía Elroy dice que es la voluntad del tío William.

Candy, desesperada, recurre a Georges y le dice que le lleve ante el tío William; Georges por una vez desobedece órdenes y le dice que el tío William se encuentra en Lakewood. La finca le trae muchos recuerdos a Candy, pero no deja que nada la detenga y se cuela en la casa. En la galería, percibe a alguien sentado a contraluz y pronuncia su discurso: tiene mucho que agradecerle, pero no está dispuesta a casarse con quien le digan y mucho menos con Daniel, y punto. El hombre sentado se gira:"Bueno, Candy, ¿no vas a decirme nada más?" Candy se queda helada: es el señor Albert quien le habla, y casi se desmaya. Ya recuperada, Albert le explica cómo fue la adulación y el respeto de la familia, completamente opuestos a sus inclinaciones, lo que le obligó a irse como un vagabundo y a vivir en el anonimato. Además, no sabía nada del compromiso. Tras unos días en Lakewood, llega el momento de la fiesta de compromiso. Toda la familia André se reúne, y Candy declara que jamás se casará con Daniel, apoyada por el joen y espectacular William Albert André, para sorpresa de Archi, Annie y Patty.

Candy no sabe qué rumbo tomará ahora su vida, aunque no quiere separase de Albert, ni él de ella, decide volver a la Casa Pony y quizás trabajar como enfermera en algún hospital de los alrededores. Cuando llega, le espera uan sorpresa: Archie, Patty y Annie han ido a esperarla, avisados por Albert, que la espera en la colina de Pony. Cuando candy llega, escucha una frase que conoce:"Jovencita, ¿sabes que eres más guapa cuando sonríes?"¡Es la misma frase que le dijera años antes "el príncipe de las colinas"! Todo cuadra: Albert es también le príncipe de Candy. Candy corre hacia él, riendo, y reflexiona:"No pierdas la sonrisa, Candy. Realmente, eres mucho más bella cuando te ríes....".

MACROSS 7 TRASH

DOS NOMBRES PROPIOS QUE MARCARON UN PUNTO Y APARTE EN LA HISTORIA DEL MANGA, HARUHIKO MIKIMOTO Y MACROSS, VUELVEN A LA ACTUALIDAD.

POR PRIMERA VEZ EN ESPAÑA TE PRESENTAMOS AL MANGAKA DE CULTO Y SU MEJOR Y ÚLTIMO MANGA: MACROSS 7 TRASH.

¡REVIVE LA MÁS POPULAR SAGA ESPACIAL JAPONESA CON ESTE ESPECTACULAR MANGA!

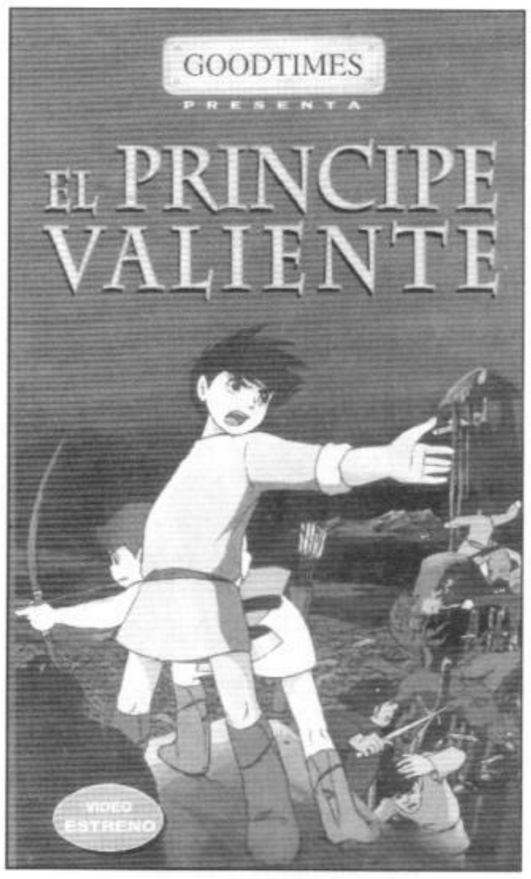
A LA VENTA EN OCTUBRE EN FORMATO GRAN VOLUMEN. SERIE DE 3 NÚMEROS.

NORMA Editorial

un manga de

HARUHIKO MIKIMOTO

MACROSS 7 TRASH © Haruhiko Mikimoto / Bigwest / Kadokawa Shoten



De vez en cuando las empresas dedicadas a editar películas extranjeras en nuestro país te sorprenden y se desmarcan con productos como *El Príncipe valiente*. La encargada de poner esta magnífica cinta de anime en la calle ha sido Goodtimes que está ligada, de una u otra forma, a Dream Time Entertainment, responsables a su vez de sacar a la venta *Super Kid* y *El perro de Flandes*. ¿Y por qué es magnífica esta película? porque es un documento de primera mano de una época floreciente de la animación japonesa, una época en la que la Toei mandaba y marcaba el camino a seguir y en la que animadores de gran fama hoy en día empezaban a dar sus primeros pasos como profesionales. Es el caso del director de esta película, ni más ni menos que Isao Takahata, la mitad del estudio Ghibli. La película, cuyo título original es *Taiyo no oji Hols no daiboken* (La gran aventura de Hol, el príncipe del sol) de algo más de una hora de duración, está fechada en 1968 y es el segundo largometraje dirigido por Takahata.

Hol, un joven que vive solo con su padre Koro y uno osezno, tiene que emprender un largo viaje cuando Koro fallece. Pero antes de morir, su padre le dice que quedan más de su tribu, que fueron masacrados por un demonio llamado Gundar pero que hay supervivientes. Hol emprende la marcha, junto al osezno y armado con la espada del sol, conseguida tras arrancársela a un gigante de piedra (le molestaba como una espina) que acto seguido le jura lealtad si consigue forjar la espada. El viaje de Hol le lleva a enfrentarse por primera vez a Gundar, un combate desigual que acaba con el pobre Hol flotando a la deriva en un río. Le encuentra un niño de un pueblo cercano y Hol acaba en la casa del armero del lugar, un anciano con una forja que Hol pretende utilizar para intentar templar la espada del sol. Hol descubre que los habitantes del lugar están pasando hambre por culpa de un monstruo que les devora la pesca. Agradecido por el rescate Hol acaba con el monstruo y se gana el afecto de los pueblerinos. Pero Hol tiene un objetivo claro en mente, encontrar a Gundar y acabar con el. Hol ha visto por los alrededores uno de los lobos blancos que acompañan siempre a Gundar y emprende una frenética persecución cada vez que lo avista. En una de esas búsquedas acaba en un pueblo abandonado donde encuentra a una extraña muchacha que dice vivir sola junto a una ardilla y un búho. Hol la convence para que el acompañe al pueblo y la chica literalmente embruja a sus habitantes con su música. Al final las cosas no serán exactamente como parecen. El dejamos que lo descubráis por vosotros mismos.

El Príncipe valiente es una cinta notable, tanto en la animación como en el argumento y, a pesar de que el tiempo que ha pasado desde su estreno se nota (en cuestiones de diseño y otros detalles) la calidad del largometraje es indiscutible.

Ya sabéis, si os gusta el buen anime y queréis echarle un vistazo a un fragmento de la historia del mismo no os perdáis *El Príncipe valiente*, no os arrepentiréis.

Enrique Pilón

Poquita cosa que comentar de Manga Vídeo este mes. Por un lado tenemos la cinta 18 de *Dragon Ball*, titulada El combate definitivo. A estas alturas supongo que no hará falta deciros que salen Trunks, Goten y otra vez Broly. Ya sabéis, los incondicionales no tenéis que perdérosla y los detractores supongo que no encontraréis nada en esta cinta que os haga cambiar de idea. La otra novedad del mes es *Trouble Vacation* (*vicios infernales*), la cinta erótica del mes. Es otra de esas producciones en las que está involucrada Pink Pinneapple, es decir, los diseños monos y alguna que otra gracia divertida están asegurados, evidentemente junto a la correspondiente dosis (en este caso moderada) de sexo. Por cierto que el argumento parece una versión hard de *Ah mi diosa*. Ria, una diablesa, se le aparece a Hideya, un estudiante de lo más normalito, y le promete ser su esclava a cambio de su alma.

ESCOLA JOSO COMIC

CURSO MANGA POR CORRESPONDENCIA

Entra en el apasionante universo del MANGA.

El tipo de historieta mas leido en todo el mundo.

Aprende a dibujar los personajes, la indumentaria, los escenarios y los estilos de los mejores autores japoneses del momento. Mas de 200 páginas de información, diseñadas de forma práctica y amena. (Material incluido).

Si estás interesado, recorta y envia el cupón adjunto, y recibirás toda la información necesaria.

Deseo recibir sin compromiso alguno, información sobre el curso:

☐ MANGA por correspondencia

Nombre y apellidos

Dirección

C.P Ciudad

ESCOLA DE CÒMIC JOSO
Violant d'Hongria, 69 - Tel.: 490 21 20 - 08028 Barcelona

centros de: escola comic JOSO en:

barcelona
violant d'hongria, **69**
tel. **490 21 20**

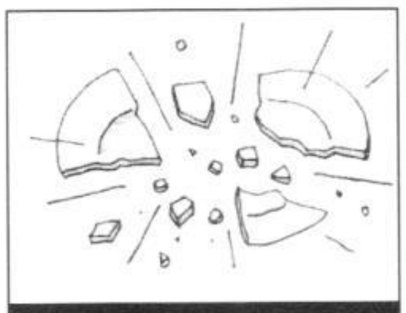
sabadell
escola pia, **2**
tel. **727 81 22**

MULTIMEDIA CULTURA

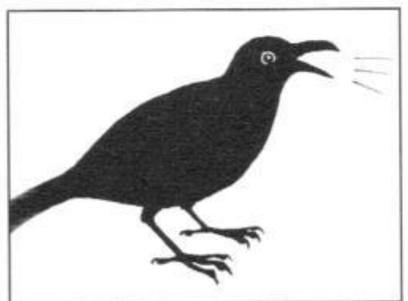
La verdad es que algunas costumbres japonesas son bastante curiosas. Tal veaz alguna vez os habéis preguntado qué pone en las onomatopeyas japonesas. O t al vez no, porque, ¿qué puede poner en una onomatopeyas que no sea boom o crash, sigh?.

Pues os sorprendería la cantidad de onomatopeyas qu etienen los japoneses. Poe ejemplo, una sonrisa, ¿tiene sonido? Pues claro, es niko, ¿no lo sabíais?. Poro poro es el sonido de goreo de las gotas de lluvia... entonces, ¿*Omoide Poro poro*, la película de Gibhli, significa el recuerdo del ruido de las gotas de lluvia?. Parece que sí.

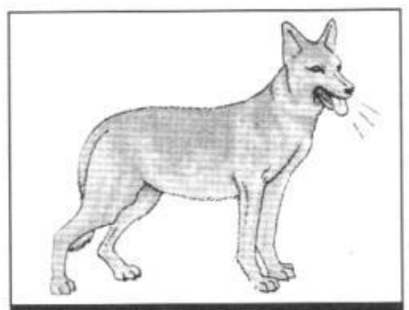
A continuación os explicamos unas cuantas onomatopeyas curiosas. Hay algunas que explican muchas cosas (como el ruido de un plato al romperse), y otras, simplemente, porque nos parecen divertidas.



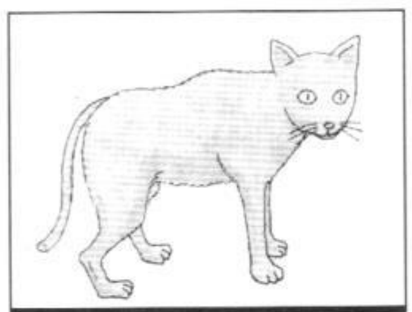
Esta onomatopeya es *Gatchan*...¿os suena de algo?



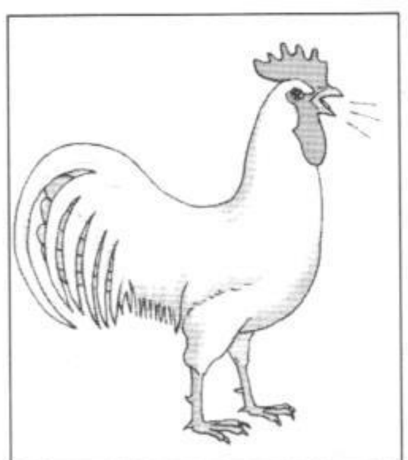
Kaa-kaa. Naturalmente, el sonido del cuervo.



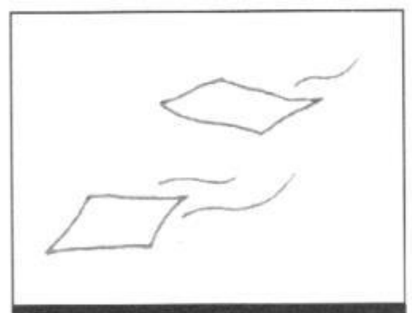
Los perros, en Japón, hacen *wan-wan*. Que lo sepas,



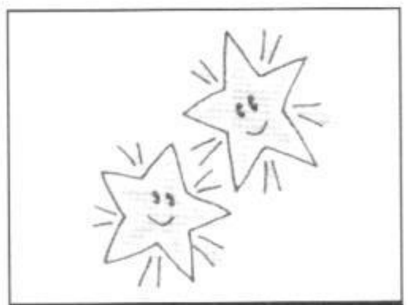
Este lindo gatito maúlla haciendo *nya-nya*.



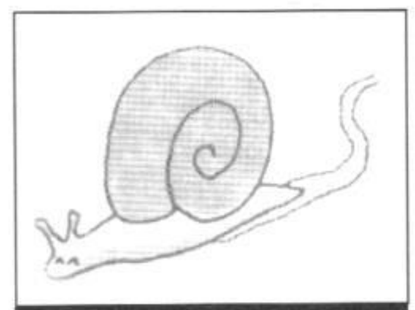
El sonido más original de todos: *kokekokko*, el cacareear de un gallo.



Papeles volando al viento, su sonido es *hira-hira*.

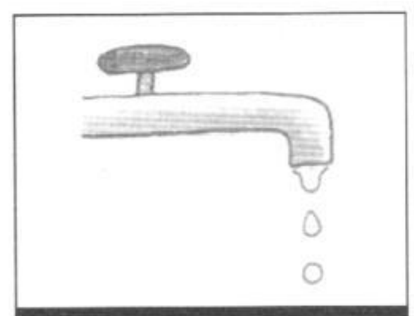


Cuando algo brilla, el sonido adecuado es *kira-kira*.

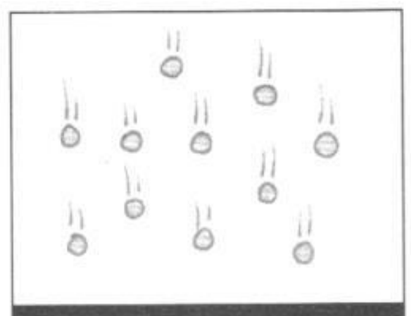


El curioso ruido de un caracol, noro-noro. ¿Las babas?

Cuando alguien sonríe el ruido que se origina es *niko-niko*



El irritante ruido de un grifo goteante es *pota-pota*.



Miyazaki sacó su *poro poro* de este sonido.

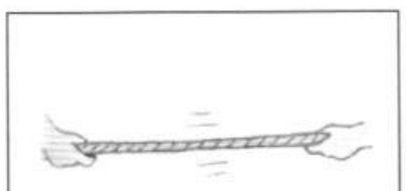
Al amasar, el ruido que se produce es *kusha-kusha*.

Incluso los enamorados hacen ruido (no, ESOS no). El abrazarse es *icha-icha*.

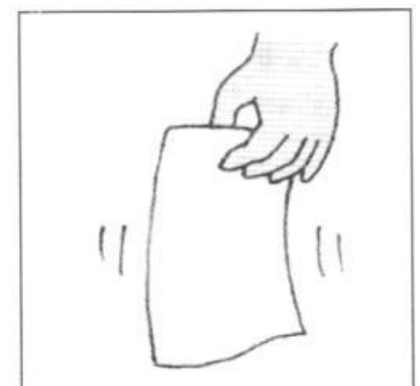
Ahora que lleg el frío, tiritemos haciendo *buru-buru*.

Si oyes que tu jefe hace *ira-ira*, cuidado, que está enfadado.

El ruido de un cuchicheo es discreto: *butsu-butsu*.



Estirar una cuerda hace *pin*.



Agitar un papel produce el curioso *pera-pera*.

Una onomatopeya casi internacional: *ton-ton*.

CONSPIRACION MANGA

De todos es sabido que Japón es un archipiélago encantador, poblado de gentes educadas y amables, que han tenido además el detalle de inventar el manga para que los pobres extranjeros puedan acceder cómodamente a su cultura.

De todos (los que sigan las noticias) es también sabido que ha habido terribles incendios en Indonesia, que han causado daños a la población, puestas de sol rojizas y un accidente aéreo debido al humo.

¿Qué relaciona estos hechos? ¡El manga, obviamente! El manga tiene la culpa de todos los males de la Tierra ... desatres ecológicos incluidos.

Japón es un país pequeño, agreste y superpoblado, cuya economía se basa en exportar bienes de consumo. Para fabricarlos, Japón necesita importar energía y materias primas... En Japón, uno de los grandes editores del mundo, el papel es una materia prima básica; tan crucial que es la segunda importación del país, después del petróleo, y es objeto de complicadas negociaciones con los pocos países del mundo que lo suministran: Brasil, Canadá, Filipinas, Indonesia...¿vais sumando?

EnIndonesia ya de por sí hay una fuerte presión sobre la selva; se explota su madera exótica, e interesa "liberar" a la tierra para su agricultura. Cuando hay un incendio, qué pena, el gobierno arrienda el terreno a los que se ofrecen a hacerlo. ¿A quién le sirve un bosque quemado? Sólo se pueden hacer dos cosas: conglomerado o pasta de papel. De baja calidad, si no se añaden otros materiales, pero papel... ideal, por ejemplo, para mangas.

Con esto no queremos decir que algún inofensivo grupo de turistas japoneses haya pasado sus vacaciones en Indonesia sembrando colillas o trozos de vidrio. Pero la próxima vez que tengamos una revista de manga en nuestras manos, valdrá la pena examinarla detenidamente... a ver si huele a chamusquina. ¡Y a ver si usáis los contenedores de recogida selectiva, hombre!¡Pensad en los indonesios!

por Enric Piñeiro

UN VERANO DE CONVENCIONES

Más de diez mil personas haciendo cola para entrar en una convención de merchandising y modelismo relacionado con el mundo del anime es un poco impensable, ¿no? Bien, esto es el pan nuestro de cada día en casi todas las ferias que se realizan en Japón. Ahora trataré de explicaros mis vivencias veraniegas en las ferias de Tokyo '97

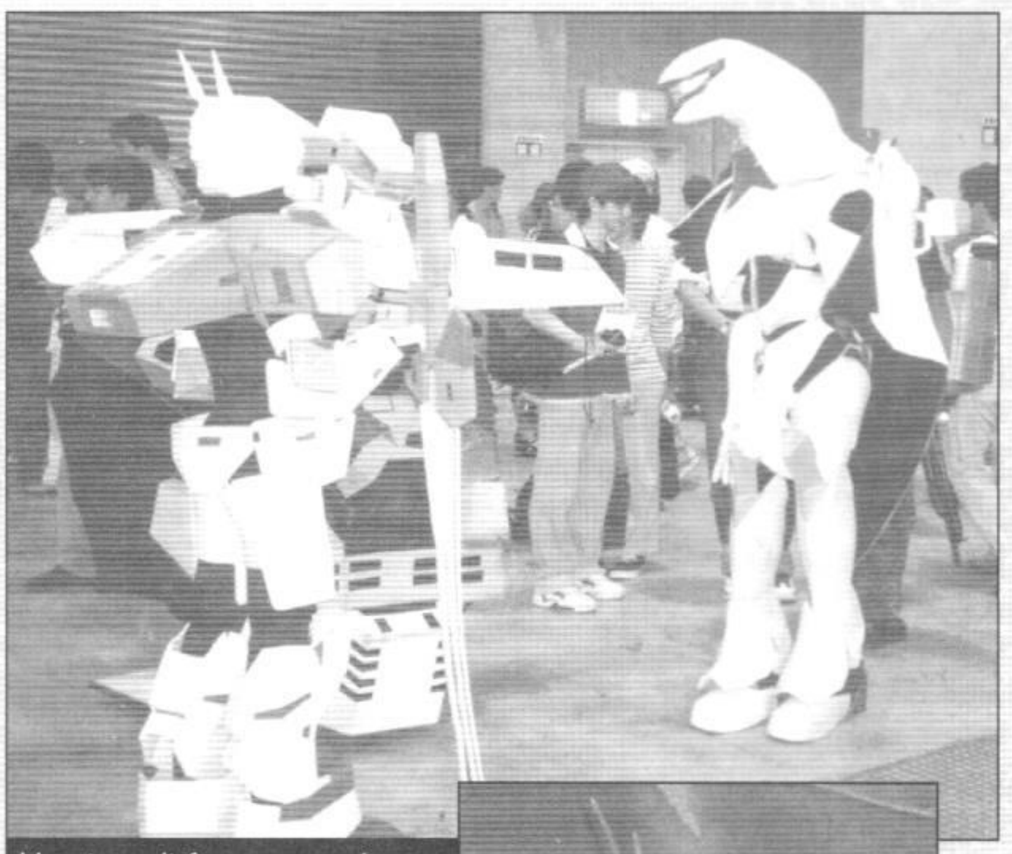
JAF CON

Tal y como estaba anunciado, ha sido en general un año sosegado en lo que a nuevas series y comercialización de goddies se refiere, dado que una gran parte de los caracteres han desaparecido, como *Dragon Ball*, *Sailor Moon* y casi casi *Evangelion*, quedando la genial e incombustible *Gundam* y los queridos y comerciales *Doraemon, Ultraman, Mazinger,* etc. Por parte de Bandai gran gala de sus largamente ansiados model kits de *Evangelion* con alguna variante nueva y poca cosa a nivel de resina de su filial B club. En general, otros fabricantes (Wolks, Max Factory, etc.), presentaron muchísimas nuevas figuras de Evas y, cómo no, de Rei. Una de las pocas opciones de calidad y originalidad era la casa Medicom, que presentaba su nuevo *Getter Robot*, varios Kamen rider y su flamante real action hero Devilman. Esta empresa tiene a su favor una gran calidad y exclusividad en su producto, pero como punto negativo está su elevado precio, normalmente unos 10.000 yens (unas 13.500 pesetas). Por lo que se refiere a los pequeños fabricantes y particulares, más de lo mismo, mucho *Evangelion* (demasiado, quizás), y una buena variedad de personajes de rol y robots de todas las épocas y colores.

Este es el robot de la serie de TV que ven los personajes de Nadesiko. Curioso.

WONDER FESTIVAL

Esta popular feria en Tokyo sólo puede visitarse durante 8 horas un sólo día (inaudito); podéis imaginaros la cantidad de público que puede haber. Después de hacer hora y media de cola y entrar al galope pude ver un reflejo de la Jaf con, debido a la poca creatividad en la creción de kits y juguetes. Otra vez miles de Reis y Evas, que después de verlos durante horas acaban aburriéndote por muy atractivos que sean, pero había una invasión de maquetas de *Vampire Hunter*, un conocido videojuego que ahora tiene versión OVA. En el apartado de los particulares muy destacable la total ausencia de items de *Dragon Ball* y *Sailor Moon* (parece que se los haya tragado la Tierra).'

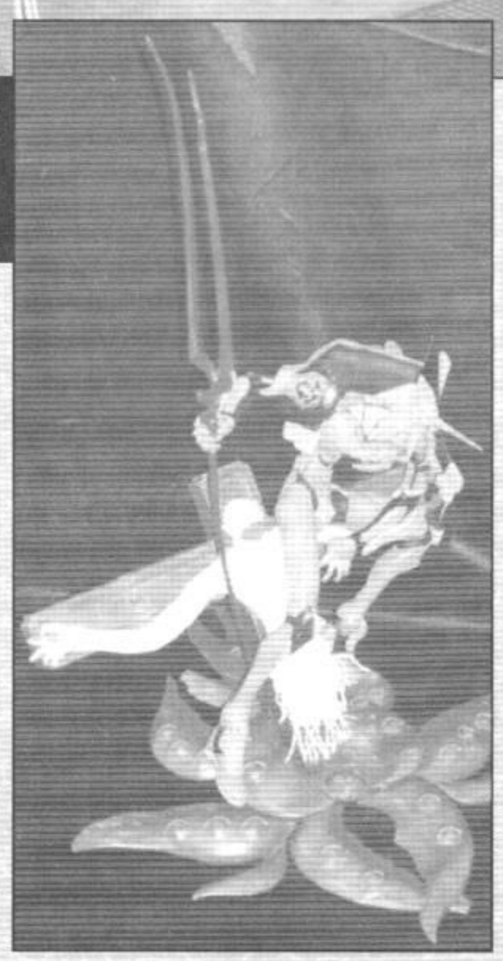


He visto disfraces currados en mi vida, pero éstos de mechas y sobretodo el de EVA último modelo es increíble.

TOKYO TOY EAST SHOW

Para finalizar, uan de las múltiples ferias de juguete en Japón, que siempre se efectúa en verano. Está dividida en dos áreas imaginarias, tiendas y particulares y medianos y pequeños fabricantes. Estos últimos preparan sus prototipos para captar la tención del público y de los profesionales, ya sean mayoristas o libreros como en mi caso, para ver items de gran o pequeño tiraje y realizar pedidos dado que en la mayoría de los casos estos tirajes hechos a casi a la carta, lo cual es interesante porque ves el prototipo sin trampa ni cartón, haces el pedido y quizás dentro de dos horas ya han decidido cual será su tiraje definitivo, quizás 3000 piezas o como mucho 8000, de las cuales ya han vendido un 80% . En los particulares, todos eran Evas de vinilo, plástico o resina, y varios stands con items de anticuario, maquetas de los 70 y 80 con precios para todos los gustos. También era curiosos ver el gran surtido de cápsulas de Bandai de múltiples series desde 100 yenes cada una, apagar por un set de 5 cápsulas 10.000 yenes (qué locura). Lo más interesante el juguete antiguo, que en Japón es toda una institución, desde los shogun warrior, robots de *Mazinger* de los 70 y que podías comprar desde 40.000 a 200.000 yens, muñecos de latón antiguos desde 50.000 a 2.000.000 yens, en fin, coleccionismo de alto nivel. Como novedad, algún Gundam de la colección master grade y high grade, algún Eva especial feria, etc. Los de Medicom presentaron sus nuevas creaciones de ufo robot, Akira ufo (el de *Devilman*), algo de Tezuka y también mucho *Vampire Hunter* y gore. Y es que hay que ver lo que hace el modelismo y merchandising en Japón.

Mazinger, indudablemente, se niega a desaparecer.



por Meiko

No sólo de convenciones japonesas vive el otaku, y si no tienes tanto dinero para ir a Tokyo y asistir a las que ya hemos comentado, también puedes ir a los Estados Unidos, que también cuentan con importantes convenciones muy interesantes. En la costa oeste, y concretamente en Los Angeles, se celebro la ya tradicional Anime Expo, que contó con la presencia de la dobladora japonesa de Sasami, la joven princesa de Jurai, y que también se encarga de la voz de ese personajes en la historia *Pretty Sammy*. Aparte de esta famosa convención, en California también se celebró la Anime America, cosa que señala que, al menos allí, el manga y el anime están arraigados, aceptados y despiertan mucho interés.

Los invitados al evento. Sobre estas líneas Akira Kamiya, KazuoYamazaki y Yasuhiro Imagawa, Chiyako Shibahara y Chisa Yokoyama, la dobladora de Sasami en *Tenchi Muyo!*

No sólo en California hay convenciones, sino que los de la costa oeste han decidido apuntarse también a la movida y organizar Otakon'97, una convención de manga y anime (por el nombre, nunca lo diríais, ¿verdad?). No tuvieron invitados tan "ilustres" como su hermana mayor la Anime Expo pero se trajeron a Ippongi Bang y Kimura Kuni, así como a algunos autores americanos como Adam Warren y dobladores americanos para completar los invitados.

Una de las notas más divertidas de este tipo de reuniones, aparte de poder hablar con otakus, compartir opiniones y asistir a las mesas redondas, son los disfraces. Los había para todos los gustos, desde realistas hasta algunos un poco difíciles de saber de qué iban. Ya que la serie de moda es *Evangelion*, podías encontrar varias Evas, Reis, Asukas y hasta un Gendo Ikari muy bien logrado. Y luego estaban las series de siempre : *Ranma, Sailor Moon, Urusei Yatsura, Caballeros del zodíaco* y de algunas series más recientes como *Slayers* o *Sakura Taisen*. Claro que había una chica disfrazada de algo que no sabíamos muy bien qué era, y por fin descubrimos que quería ser Shayla-Shayla, una de las sacerdotisas de *El Hazard*. Pero lo que cuenta es el esfuerzo y a ver si tomamos nota y aumenta el número de disfraces para el Salón del Manga, que este año hay concurso.

Volviendo al tema de las convenciones americanas, había bastantes actividades paralelas como karaoke, venta de acetatos, de cintas subtituladas, torneos de video juegos, y en especial, en Otakon se organizó una maratón de pases de *Fushigui Yuugi*, la adaptación de la obra de Yuu Watase.

El loco director de *Ranma* y más Sailors.

Pero tal vez lo mejor de estas convenciones son las noticias de nuevos estrenos que se anuncian en él.

Uno de los temas debatidos fue la viabilidad del DVD, con el anuncio de Animeigo de sacar al mercado *Bubblegum Crisis*, su producto más popular. Media Blasters anunció que piensa editar vídeos de temática más adulta, empezando con *Ogenki Clinic* para ver cómo funciona el mercado; por su parte, ADV Vision anunció su intención de editar *Irresponsible Captain Tylor*, que probablemente esté disponible alrededor de octubre.

Los caballeros del Zodíaco con Atenea se apuntaron.

En cuanto a manga, se ha creado una nueva editorial, Studio Ironcat, que tiene intención de editar productos tan dispares como *Ogenki Clinic, Vampire princess Miyu, Flag Fighter,* obras de Leiji Matsumoto yo*Cutey Honey*. Un poco de todo, vamos.

Visto el panorama del manga y sobretodo del anime en nuestro país, es normal que vayamos mirando a la situación en otros países, como Francia o USA, donde el manga está muchísimo más aceptado y consolidado que en España. Hay veces que piensas que dado a ir d eviaje, puedes hacer que coincidan fechas; es una buena opción para conseguir material algo difícil de encontrar.

Algunos de los variados disfraces que se pudieron ver en la convención americana; muy mona Lamu.

Las Sailor Moon al completo, así como Deedlit y los protagonistas de *Slayers*

SERVICIO DE NÚMEROS ATRASADOS

Puedes solicitar los ejemplares que te falten o el catálogo general de nuestra editorial, **CAMALEÓN EDICIONES**, a nuestro servicio de números atrasados:

EL BOLETÍN
Carlos González Fernández
Cerdeña, 112 3º4ª
08018 Barcelona
Tel.: 93-232 14 59
de 9 mañana a 8 noche.

Envío contra reembolso sin pedido mínimo y con los gastos de correo por vuestra cuenta.

CAMALEÓN EDICIONES

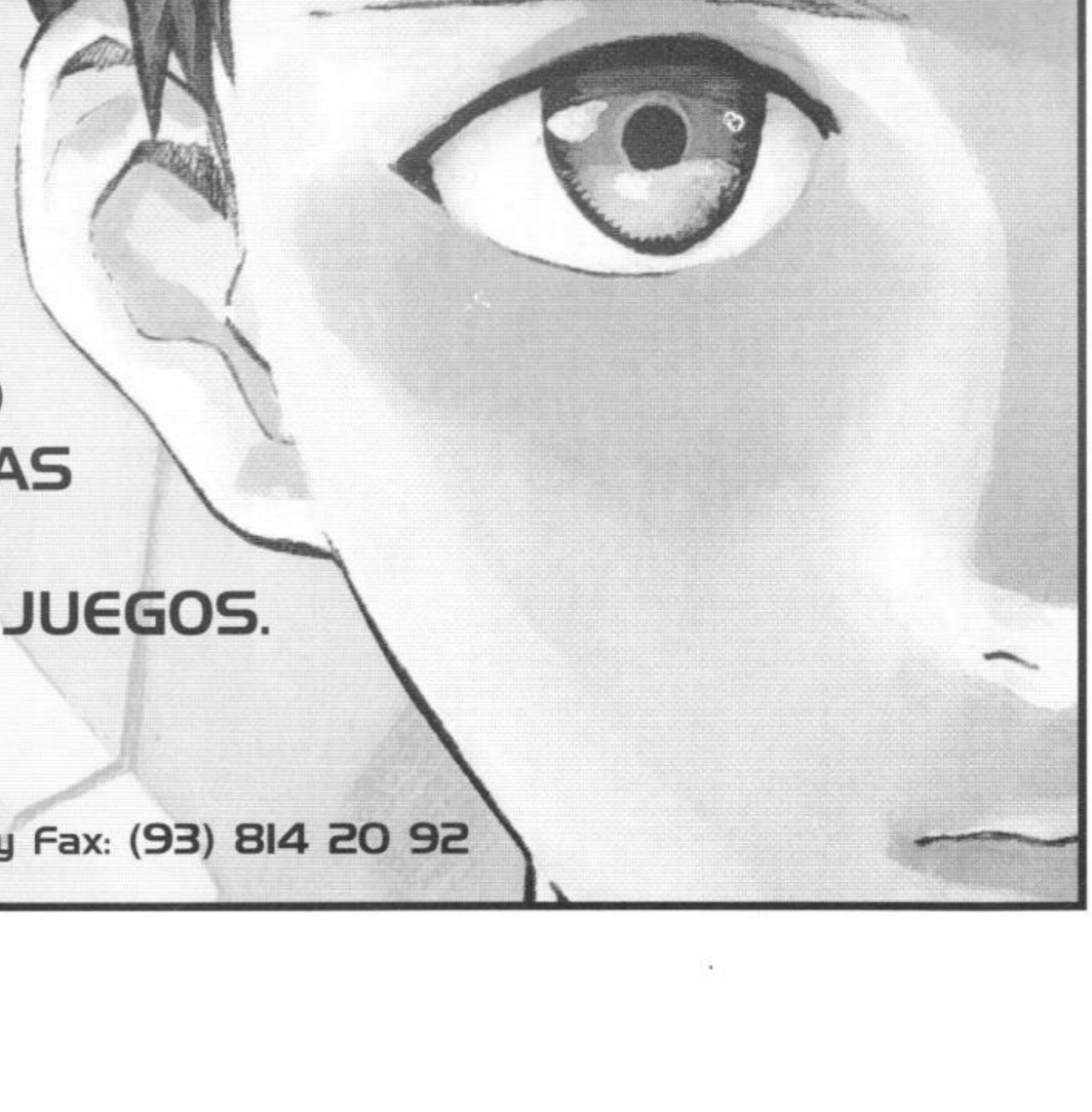
Planet COMIC

VENTA POR CORREO

COMIC
MANGA
FIGURAS
MAGIC
LIBROS
VIDEOS
MAQUETAS
ETC.

C/Costa i Cuxart, 27 08016 Barcelona
Tf: 93-351 85 74
Metro: Virrey Amat (L5) y Maragall (L4-L5)

TSUNAMI



REVISTAS, COMICS, MERCHANDISING, MANGAS, ROL, FIGURAS...

AHORA EN NUESTRO NUEVO LOCAL PODRAS DISPONER DE UNA COMPLETA SALA DE JUEGOS.

c/ Rambla Principal, 91
08800 Vilanova i la Geltru
BARCELONA

Tel. y Fax: (93) 814 20 92

Ahora que empieza el curso y nos bombardean en todos los medios publicitarios habidos y por haber con cursos de inglès, francès, etc., ahora os presentamos la forma que debe usar un buen otaku para aprender idiomas. POrque claro, hay qu eaprovechar cualquier oportunidad para reafimar tus vicios, y má ssi puedes hacerlo con las obras del Studio Gihbli o de Kosuke Fujishima.

La editorial Sanyusha está editando estos libritos, en plan Aprende inglés con *Laputa*, por ejemplo. o con *Aa! Megami-sama!*. Es decir, en vez de comprate unos fascículos te agencias el librito y aprendes inglés mientras vives la aventura de estos dos chicos en busca de la ciudad flotante de Laputa. No deja de ser un producto curioso. En plan anime book se hace un montaje con escenas de la película y el diálogo en inglés al lado, así como fragmentos de narrcaión también en inglés.

Junto al librito viene uno folletos con un diccionario en el que están las palabras más o menos "difíciles" traducidas al japonés, por supuesto, señalando la página y en el orden en que aparecen en el libro.

Y claro, si tu inglés no es demasiado bueno, también se adjunta la traducción en japonés de todos los diálogos y narraciones de la historia, tal vez para comprobar si tus conocimientos de inglés son suficientes y correctos, claro.

A veces piensas que nada de lo que puedan hacer nuestros amigos japoneses nos puede sorprender, después de crear a los tamagotchis, guarderías para tamagotchis (por supuesto, ¿qué os pensábais?, son muy responsables). Pues preaparaos para lo último: un manga para aprender a... ser repartidor o mensajero. Flipad en colores. Y es completamente serio, seguramente les apreció la mejor manera de realizar un a expliación comprensible y amena. Pues nada, se hace un manga y en paz. Aquí podésis ver la dura vida de un mensajero o repartidor de comida, pero también la enorme satisfacción de realizar bien tu trabajo y ser de tan gran utilidad a la sociedad. Porque, ¿y si tienes que ir de viaje y te deja sel pasaporte?Pues mandas a un mensajero a casa a por él. O cómo salvar a una pobre familia que, por el frío que hace, no puede ir a comprar y tú le puedes llevar la comida. En fin, es un producto extraño, incalificable, pero muy divertido, eso sí.

Este mes de junio se celebraron los primeros premios Osamu Tezuka Bunka Sho (premios culturales), fueron concedidos a dos artistas japoneses, Fujiko F. Fujio y Hagio Moto. Patrocinado por el Asashi Shinbun (uno de los periódicos de más tiraje en Japón). Le han puesto el nombre en honor del artista que revolucionó el comic japonés en 1940, y es llamdo el dios del manga.

El primer premio fue para el fallecido Fujiko F. Fujio, creador del manga y anime *Doraemon*, por todos conocidos. (¿por qué estos premios siempre son póstumos?).

Creo que no es necesario explicar el argumento de la obra, pero creo que todos conocen las desventuras de Nobita y de su gato cósmico. El segundo premio fue para el shojo manga *Zankokuna kami ga shirai suru* (las crueles reglas de los dioses), insiprado en un manga de Tezuka llamado *Shinsen gumi*. En la imagen, un sello de *Doraemon* que me enviaron este verano. Creo que aún ha de llover mucho hasta que tengamos sellos de *Video Girl*..

por Kaze no Kami

Y EN OTOÑO MÁS...

Pocas veces me ha tocado una labor tan agradable como la de hacer este texto. Se supone que tengo que contaros mi experiencia en las primeras jornadas de manga y anime de Zaragoza, y eso tengo intención de hacer. De entrada tengo que agradecer enormemente la infinita amabilidad de todos los organizadores, amigos de organizadores y hermanas de organizadores que nos acogieron con los brazos abiertos.

Pero para empezar con lo que importa, no quiero que tengáis una idea equivocada de lo que fueron las jornadas. No fueron un Salón del manga, no hubo decenas de stands y miles de visitantes, fue todo mucho más pequeño que eso pero, a su modo, infinitamente más productivo. Las jornadas se componían básicamente de pequeños espacios de actividades en los que se podía navegar por internet jugar a consolas y asistir a proyecciones o mesas redondas. Las consolas estuvieron bien, lo de internet falló un pelín pero tampoco estuvo mal y las proyecciones fueron adecuadas, pero lo mejor de las jornadas fueron las mesas. A diferencia de las mesas del Salón, donde muchos de los ponentes no acaban de atreverse a decir lo que saben o piensan por lo multitudinario de la asistencia, en Zaragoza se hizo un repaso sincero y apasionado de lo que la gente que asistió, tanto los ponentes como el público, opinaba de la situación general. Se llegó a todo tipo de conclusiones, se habló de lo mal que lo llevan Planeta y Norma incapaces de adaptar sus novedades a la realidad del mercado, de recortar precios e intentar hacerlos más asequibles o, simplemente, de acercarse un poco más al fan. Se habló del rumbo que habían tomado los fanzines en general y del posible exceso de fanzines de texto y la falta de plataformas para nuevos dibujantes. Se habló del exceso de ganas de ganar dinero y solo ganar dinero (se calcularon cantidades y daba vértigo), de algunas pequeñas editoriales con capacidad para promocionar el mundo del tebeo

Primero hay que rectificar un desliz del número anterior. Las jornadas fueron organizadas por Andrés G. Mendoza (alias Celtas), y Jorge Orte (alias Totoro), y no sólo por este último. Sentimos el desliz, Celtas.

Muchas palabras pueden definir estas jornadas, pero las primeras que se me ocurren son "fantásticas", "geniales", y "porfa, ¿podemos repetirlas?". De verdad. Hacía mucho tiempo que no me sentía tan bien en un acontecimiento como éste.

La verdad es que no tuvo mucho que ver con un Salón del Cómic o del Manga. Fue algo totalmente diferente. Sí, se podía comprar material, gracias a la colaboración de las tiendas Taj Mahal y Saga de Zaragoza, pero eso no era lo más importante. Para empezar éramos menos gente (evidentemente), pero reinaba un buen rollo generalizado que te hacía sentir como si conocieras a todo el mundo y fueras amigo de todos desde hacía mucho tiempo.

En primer plano Rafa Gallardo, Lázaro Muñoz y, ¿quén es de al lado? Va, apuestas.

La sala donde se podían ver algunas páginas web.

Vino gente de todas partes: Valencia, Madrid, Barcelona, de la misma Zaragoza.... Estuvieron presentes nombres del mundillo que a todos nos suenan: Ana Mª Meca (Planeta), Núria Peris (dibujante de manga español), Lázaro Muñoz (Minami), Alex Samaranch (Camaleón), Rafa Gallardo (Minoki, Kimagure), Manuel y Jaime Ortega (Kimagure, MInami, Minoki) e incluso vuestro correero favorito... entre muchos otros. Además de éstos había gente de otros muchos fanzines: Generación

Y una de las salas más concurridas: las de las consolas, donde estaba el juego de Gosht in the Shell.

Una muestra de la cantidad de gente que asistió.

LAZARO MUÑOZ

Han sido unas jornadas cojonudas. Esto es lo que hay que hacer para mantener el espíritu, organizarlo no para sacar dinero, sino por darle vida al mundillo. Y ellos encima tienen los huevos de organizar movidas como éstas. Había gente muy maja y podías hablar de cualquier tema porque sabían de lo que tratabas. Este es el espíritu que debería tener el Salón.

ANA MARIA MECA

Fue una buena oportunidad para intercambiar opiniones entre gente que realmente conoce y a quien le interesan el manga y el anime. Fue revelador comprobar como, habiendo muchas opciones, el el fondo muchos coincidíamos en el análisis de la situación.

No hubo tantas "posturas" como en otros actos, y los organizadores consiguieron que todos nos sintiéramos cómodos y bienvenidos.

manga, Ahiru, Supein, Katsuko, Sakura....

¿Las actividades? Pues hubo contínuos pases de pelis (*Umi ga kikoeru*, *Otaku no video*, *Golden Boy*) todas en VO subtitulada (lo mejor para los puristas). Las mesas redondas estuvieron muy bien (y lo dice uno que se apuntó a todas), contaron con Lázaro Muñoz como moderador y, aún así, no hubo sangre, pero sí debate y conclusiones. La verdad es que fuera cual fuera el tema de la mesa redonda se acababa hablando siempre de la situación del manga y anime en España (que es muy mala, por si alguien lo dudaba).

Otra visión de las mesas redondas.

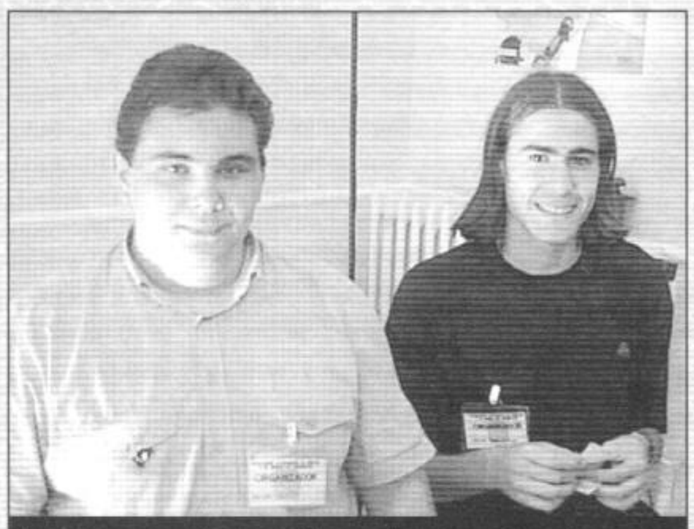
Como anécdota curiosa, cuando fuimos a cenar el sábado por la noche porque...¡fuimos casi todos juntos! Tomamos un restaurante chino al asalto y allí nos apalancamos (éramos más de 30). La buena compañía (y el vino, todo sea dicho), distendieron los ánimos y empezamos a cantar a pleno pulmón los openings y endings de todas las series de anime que se han emitido en España (desde *Heidi* y *Marcos* hasta ahora). Al salir del restaurante chino seguimos con ello por la calle (y lo raro es que non os detuvieron). Al final acabamos en un karaoke donde cantamos todos juntos y Lázaro Muñoz pudo demostrar que, además de ser un tío muy majo capaz de levantar fuertes polémicas, es un go-go nato, tendríais que haberle visto al ritmo del Saturday Night.

Katsura sí, Katsura no.

En definitiva: unas "jornadicas" que estuvieron MUY bien. Esperemos que se repitan y que la gente se anime a organizar actos similares por toda España, que es lo que le da vida al mundillo.

Una visión de la paradita de venta la público que se montó.

La mesa donde estaban expuestos los libros de ilustraciones, que no se dejaban tocar, no fuera a ser que les pasara algo.



Los organizadores, Celtas y Totoro. Gracias.

NURIA PERIS

Fueron unas jornadas muy divertidas, significativas y reveladoras. Sobretodo fue por el gran ambiente que había, la gente era muy simpática. Todo era muy satisfactorio y especializado en el mundillo en general, se trataban temas que normalmente son tabú en este tipo de actos. Fueron poco artificiales, espontáneas y sinceras

.

ORGANIZADORES

Aunque el nivel de asistencia fue menor del esperado, las Jornadas se desarrollaron tal y como estaba previsto. Nunca se había organizado un evento parecido en Zaragoza, y el resultado ha sido plenamente satisfactorioi. Como era el primer año, no ha estado mal. De paso, conoces a mucha gente y haces amistades nuevas. El próximo año habrá más y mejor.

nacional pero ninguna iniciativa coherente al respecto. De la falta de valor de esas editoriales a la hora de apostar por autores nuevos no consagrados y de su insistencia en barrenar a todo aquello que se escape de su órbita. Se habló de los distribuidores de merchandising, de su falta total de escrúpulos, de la mafia que tienen organizada con las distribuciones a Sudamérica, se habló de nombres, de cifras, de hechos y de todo lo humano y lo divino y se hizo sin malicia, se hizo simplemente con la preocupación que da ver un mundo que aprecias derrumbarse por la especulación desmesurada de unos pocos que son incapaces de pensar en la globalidad.

Se habló mucho, aunque supiéramos que todo aquello quedaría en Zaragoza, que las palabras se las lleva el viento y que no estábamos solucionando nada discutiendo... pero conseguimos abrir los ojos, muchos de nosotros fuimos capaces de captar un mensaje, de darnos cuenta de que las cosas no van como nos gustarían y que todos tenemos una parte de culpa, mayor o menor, pero todos somos responsables de nuestro entorno. Puede sonar a tópico, pero nadie es capaz de solucionar un problema que no sabe que existe, nadie es capaz de encontrar la solución a un enigma que no ha sido planteado, nadie puede enfrentarse a un enemigo invisible y eso fue lo que cambió en Zaragoza. En apenas dos días nos quedó claro a algunos quienes son los amigos y quien el enemigo. Nos quedó claro cual fue nuestro error y cual el camino a seguir. Puede que ese camino no lleve a ninguna parte, puede que la última esperanza se haya desvanecido, pero mientras nos quede un mínimo de fuerzas, mientras siga habiendo gente disfrutando con el manga hay que seguir peleando por aquello en lo que creemos, por aquello por lo que vale la pena luchar, y no me refiero a intentar poner piedras en el camino de nadie sino en quitarlas y ayudar a cualquiera que quiera seguir ese camino, a cualquiera que quiera apostar por un ideal, por un sueño, por una manera de entender las cosas. Zaragoza fue una luz, un faro que espero no se apague nunca.

Alex Samaranch

III SALÓN DEL MANGA

DEL 24 AL 26 DE OCTUBRE

EN LA FARGA DE L'HOSPITALET

L1 RAMBLA JUST OLIVERAS

L1 AV. CARRILET

BUS L10, L12, L...

RONDA DE DALT / SORTIDA 14

FICOMIC

LA FARGA
L'HOSPITALET

CHUNICHI COMICS

LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS

Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11

¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!

-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Cromos de Bandai, Amada y Banpresto.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Más de 20 títulos de vídeo, sistema NTSC.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 20 modelos de figuras de resina y vinilo.

VALDEMAN / ORIGINAL&CÒPIA

悟空

El final

DBZ17.
EL REGRESO DE BROLY
A la venta el 27 de agosto

DBZ18.
EL COMBATE DEFINITIVO
A la venta el 22 de octubre

Películas inéditas en TV

DRAGONBALL Z

DE AKIRA TORIYAMA

LAS PELÍCULAS

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L. • La Costa, 76 torre • 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 • Fax (93) 219 10 17

Internet: http://www.mangafilms.es/dragonball

EL RINCON DEL LECTOR

Lo de la cocina dietética no me funcionó, así que para entretenerme me fuí a las Jornadas de Manga y anime de Zaragoza (de las que hablamos en este Neko) y he vuelto con las pilas cargadas. Primero debo deciros que estrenamos una sección en este encarte escrita por el archiconocido Lázaro Muñoz al que reencontré en las susodichas Jornadas. Espero que os guste.

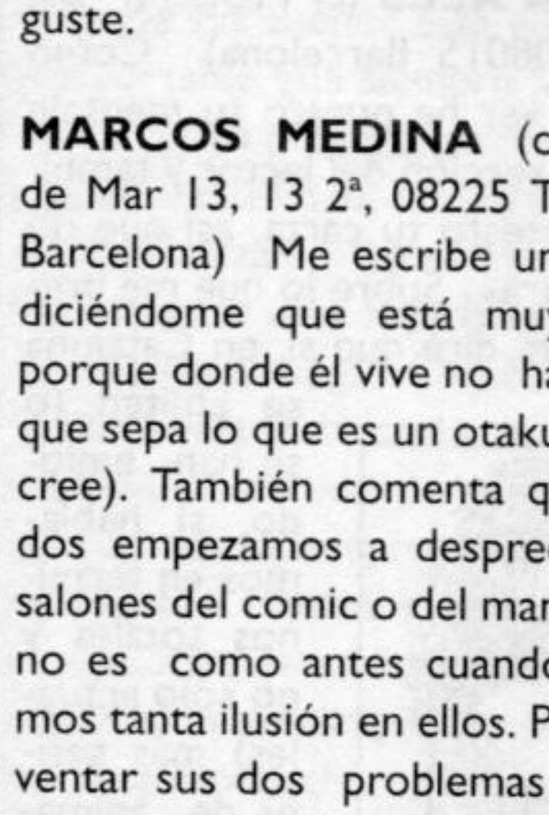
Kelin Bejar

Noelia Oblanca

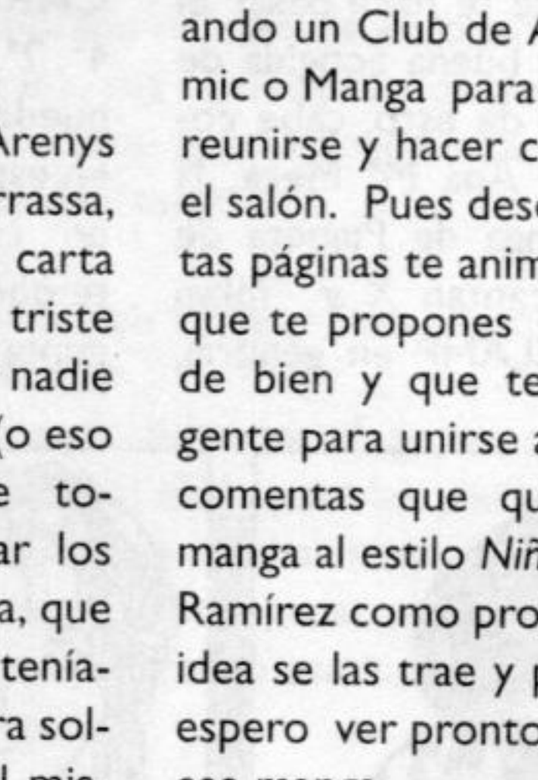
Angel-X

MARCOS MEDINA (c/Arenys de Mar 13, 13 2ª, 08225 Terrassa, Barcelona) Me escribe una carta diciéndome que está muy triste porque donde él vive no hay nadie que sepa lo que es un otaku (o eso cree). También comenta que todos empezamos a despreciar los salones del comic o del manga, que no es como antes cuando teníamos tanta ilusión en ellos. Para solventar sus dos problemas él mismo propone soluciones. La primera es cartearse con otros otakus y por eso nos da su dirección que ya he reproducido. El segundo problema quiere solucionarlo creando un Club de Amantes del Cómic o Manga para conocer gente y reunirse y hacer cosas para revivir el salón. Pues desde estas modestas páginas te animo para que esto que te propones funcione la mar de bien y que te escriba mucha gente para unirse al club. También comentas que quieres hacer un manga al estilo *Niñotaku* con David Ramírez como protagonista. ¡Jo! La idea se las trae y promete mucho, espero ver pronto una muestra de ese manga.

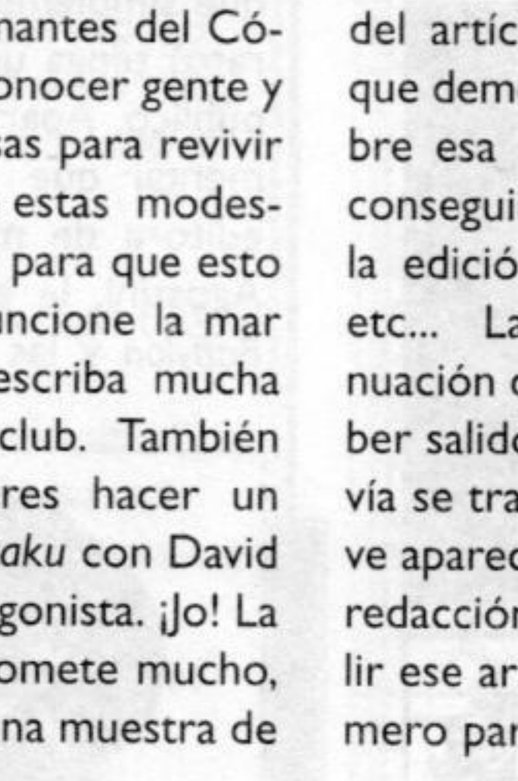
LIDIA GARCIA (La Coruña) Como otras muchas lectoras (y también algunos lectores, que conste) nos pide la continuación del artículo sobre *Candy Candy* y que demos mucha información sobre esa serie, sobre como poder conseguir su final (ya sea mediante la edición francesa o como sea), etc... La verdad es que la continuación de ese artículo debería haber salido ya, pero creo que todavía se trabaja en ello y que en breve aparecerá. Estos humanos de la redacción son capaces de hacer salir ese artículo en este mismo número para hacerme quedar mal...



Antonio Santaella



DAC

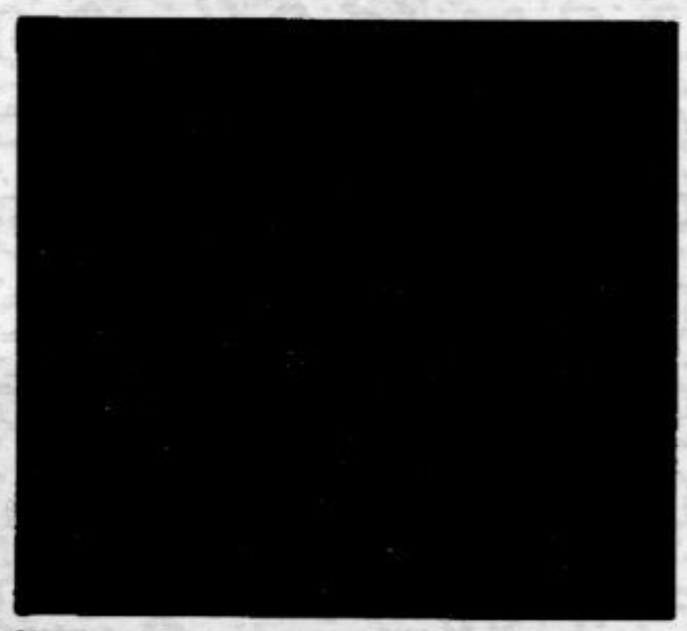


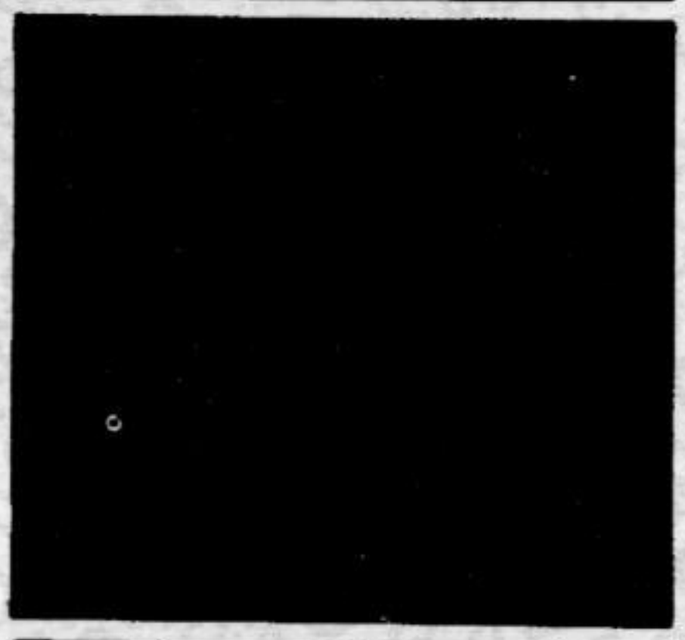
Eva Ma Cortes

FRANCISCO JAVIER CUMPLIDO (c/ Liszt nº10, entlo. 2ª, escalera izquierda. 08923 Sta. Coloma de Gramanet, Barcelona) Se ve en tu carta que eres uno de tantos y tantas megaficionados a las geniales CLAMP. Mi pésame. Lo digo porque es increible lo que ha pasado con sus obras en nuestro país. Estas chicas son superfamosas en Japón, todo lo que tocan lo convierten en éxito en su

CHILD

GIRÓ





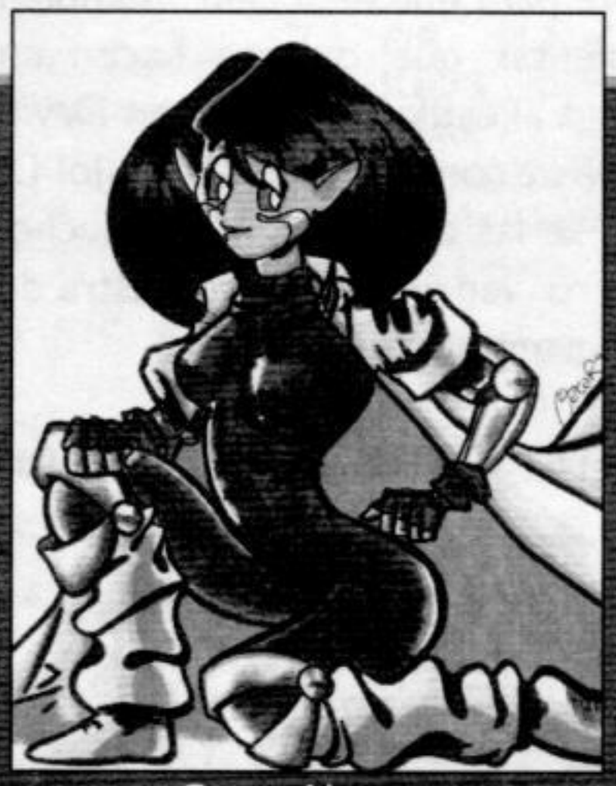
Nadia Blagoródnova

Nuria Rodriguez

Zasiko

país. Tienen un buen dibujo que hace las delicias de mucha gente y, por si eso fuera poco, los argumentos de sus obras son originales y enganchan un montón. Entonces ¿cual es el problema? Pues parece ser que en esta piel de toro esto de que un manga te haga pensar no acaba de cuajar. Es la única manera de entender que series como *X* y *Tokyo Babylon* hayan tenido que cerrar y en cambio *Magic Knight Rayearth* (que tampoco está mal, pero es una obra que simplemente te hace pasar el rato) tenga una buena acogida de público. Aparte de esto, cabe comentar que a Ana Mª Meca, la editora de manga de Planeta de Agostini, le encantan *X* y *Tokyo Babylon* y las CLAMP en general, pero le han obligado a cerrar esas colecciones por falta de ventas (el eterno motivo). ¿Falta de publicidad dices? Quizás sí pero, aparte de *Dragon Ball*, ¿qué serie de manga tiene publicidad? Me refiero a publicidad en otros medios que no sean otros mangas o fanzines, claro. Fracisco Javier me pide que ponga su dirección para escribirse con fans de las CLAMP y de *Sailor Moon*, así como cualquier aficionado al manga y al anime.

CARLA ALÉS (c/ Manso nº 54, 4º 2ª. 08015 Barcelona) Como puedes ver he puesto tu mensaje en esta sección del lector y también contesto tu carta, así que no te quejarás. Sobre lo que me preguntas te diré que sí, en Cataluña se emiten (o se han emitido, si hablamos en terminos totales y no sólo actuales) más series de animación japonesas que en otras autonomías. El porqué me es desconocido. Ha llegado a mis oidos que



Oscar Alvarez

Sakura

A Jaime Rodríguez: En respuesta a tu artículo sobre *Devilman Lady* de Go Nagai, hemos decidido informarte un poco sobre el tema. Primero deberías recordar (si es que alguna vez lo supiste) que Go Nagai es un profesional especializado en manga de violencia extrema- como tú lo llamaste- con 30 años de trabajo a sus espaldas y plenamente reconocido en el mundo y especialmente en Japón, dónde está considerado como un maestro. Con obras tan emblemáticas como *Devilman*, *Cutey Honey*, *Getter Robo*, *Violence Jack*, *Ufo Robo Grendizer* y el inefable e inolvidable *Mazinger Z* , poca categoría tiene Nagai que demostrar a estas alturas de su carrera. Estamos de acuerdo en que *Devilman Lady* no es su obra... (cont.)

Noelia Oblanca

Kelin Bejar

algunas emisoras de radio cuentan con algún que otro programillo que emite algo de música manga, pero esos programas tan pronto aparecen como desaparecen, y en estos momentos no tengo los datos de ninguna emisora ni la hora de emisión. Carla acaba su carta diciendo que le gustaría cartearse con otros otakus, así que también reproduzco su dirección.

KRITICON (Kriticolandia) Ya ves que he publicado tu mensaje otra vez. Y lo seguiré haciendo hasta que seas incapaz de llenar el contenido de un mensaje con críticas (eso querrá decir que lo hemos hecho bien). No somos tan tontos de no admitir nuestros errores y preferimos admitirlos e intentar solucionarlos. La verdad es que nos has pillado por todos lados (por lo menos podemos estar seguros de que alguien mira el Neko con lupa). Por lo que a mi respecta, sí, es cierto que la pifiamos como tu dices con

Nuria

Sergio Carbajo

Verónica Halagon

MENSAJES

...cumbre (ni mucho menos), pero tu artículo desprende un tufo anti-Nagai que tira de espaldas. El artículo en cuestión no es una crítica de la obra, sino de su autor. Pareces escandalizarte ante el uso de sexo y violencia que hace Nagai en el manga, sin recordar que en 1984 el bueno de Go publicó *Violence Jack*, una obra crudísima y que en 1972 Devilman rompió todos los esquemas establecidos al presentar escenas gore inéditas hasta la época. Go Nagai no utiliza el sexo y la violencia como reclamo para sus obras, sino que hace de ellos un género propio y reconocible a lo largo de todos sus trabajos. Es inevitable hablar de una escuela Nagai de manga y anime, ¿cúantas series de robots surgieron - ¿o copiaron?- tras la aparición de *Mazinger Z*?¿cuántas series utilizaron recursos splatter y gore tras la emisión de la serie televisiva de Devilman? yo te lo digo :.(cont)

LA TIRA DE LECTORES

MiKi.

ISAAC G.C.

Davis Perez

los nombres de los autores de los dibujos en el encarte anterior, y intentaré solucionar eso cuanto antes. Eso si, no te pases ni un pelo, humano, o te enterarás de lo que es un huracán barriendo Kriticolandia de punta a punta, je je je ...

FRANCISCO VALENCIANO (Barnacity)

¡Vaya humano más irrespetuoso y violento! Que sí, que ya eres el número 42.974 que me dice que el encarte del número 32 estaba mal más no poder... bueno, ya nos disculpamos y arreglamos el error en el 33, ¿no? De todas formas si quieres presentarte por aquí con una M-16 adelante... (van a ver estos humanos de redacción, je je je, ni siquiera tendré que hacer nada para cargármelos, ya lo harás tú).

Vale, pues ya le digo a Karen que te escriba ¿enterada Karen?.

¡Hay que ver la mala leche que os gastais los humanos cuando teneis un boli y un papel!

ALBERTO CRESPO (Saba-(na)dell)

"Yo un pobre mortal de 18 años te escribo esta carta para solicitar la ayuda de un dios todopoderoso como tú". Bien, este es un buen ejemplo de como empezar una carta dirigida a mi. Aunque tengo que aclarar que no soy todopoderoso ni omnipresente como algunos dicen, ya que si lo fuera se acabarían los problemas del manga en este país (por lo de omnipotente) y yo estaría ahora mismo en Japón (por lo de omnipresente). Vamos a por tus dudas. El ISBN es un número que toda publicación tiene y que sirve para identificarla inequivocamente, además es internacional, lo que va de narices para hacer pedidos a tiendas extrangeras (aunque hay que ir con cuidado de no equivocarse ni en un número si no quieres acabar recibiendo un tratado de cria de calamares, por ejemplo). Gundams: son los mechas (robots) de la famosa serie

Silvia Raga

Francisco Gonzálvez

...Jaime, ¡¡ MILES !!. Ese señor que (según tú) dibuja señores con cabeza de queso de bola y cuerpos que parecen teléfonos, ha sido copiado desde hace décadas por miles de autores de todo el mundo.Sí, sí, ya sabemos que no nació en Europa ni dibuja BlueBerry, pero no por ello hay que desprestigiarlo. Esperamos que quienes hayan leído tu artículo no se hayan hecho una idea equivocada de Nagai. **ComandoG**

Silvia Raga

Inma Martin

Gundam y todas las que siguen su saga. Cells: dibujos hechos para animación. Shitajikis: son ilustraciones con muy buena calidad que van en un soporte plástico de unos...a ver que coja la regla... 258 x 182 mm. Superdeformeds: también conocidos como chans, cabezones o retacos, son las caricaturas de los personjes o de los mismos autores que aparecen en muchas obras y que suelen tener el cuerpo enano y el cabezón desmesurado. Fanzines: publicaciones hechas por aficionados sobre algún tema (mangas, comics, cine, modelismo, ¡lo que sea!) normalmente sin ánimo de lucro y con información y opinión sobre los temas tratados. Tu video es muy posible que no sirva para pelis japonesas a menos que sea multisistema, ya que en la mayor parte de Europa se usa el sistema PAL y en Japón o Yankielandia se usa el NTSC. Cuidado con Francia que también usan el SECAM, que se puede ver en un video PAL, pero se ve en blanco y negro... total, un rollo que pa'que te voy a contar. Información sobre la MLM la puedes ver en la respuesta a Guillem Miró.

AKOKE (Parque Roma, bloque C-1; piso 4º puerta 5ª, 50010 Zaragoza)

¡Qué sí, qué sí! Como ves publico tu carta y, por cierto, te felicito por el Supein... ¡rayos! ¡Por los dos Supein! (contando el especial Jornadas de Zaragotham). Menuda velocidad la vuestra sacando fanzines. ¿Estuviste en las Jornadas? ¿Nos vimos y no supe que eras tú? Espero que el Supein funcione muy bien porque me han gustado mucho los dos números que he leido. Y lamento contestar tu carta tan tarde, gomen ¿eh? Por cierto, tus dibujos molan, pero es mejor que los hagas algo más grandes y así se verán mejor aunque después tengas que reducirlos.

Eso es todo por este mes. Voy a coger mi espada y rebanar unos cuantos pescuezos en el edificio de Tele 5 ¿alguien se apunta? Después podemos ir a Antena 3. ¿Violento yo? ¡Qué va! Solo pondré el opening de Soul Blade a toda leche y me dejaré llevar por el ritmo de la música... 🐾

Javier Toledano

Julia Alcoba

LA TIRA DE LECTORES

LA TIRA DE LECTORES

NO ESTAMOS SOLOS

GENERACIÓN MANGA, Nº 8. 36 páginas. 150 ptas. Correspondencia: Gabriel Pérez-Ayala, C/ Dr. Fleming, 50. 28036 Madrid. E-mail: mariog@mx2.redestb.es

Blanco y negro, portada a color, tamaño dinA4. Como ellos mismos dicen: Fanzine independiente de opinión, crítica (mordaz y puñetera) y comentario. En este número hay un montón de cosas: Candy, Candy , Evangelion, El regreso de MangaZone, Los nuevos heroes del manga, Inu-yasha, Sailor MoonR... y más. La maquetación es sencilla, pero lo que importa es que la información es muy interesante. Predominio del texto sobre las imágenes y mucho cachondeo (Lo de las LEYENDAS y el manga del final es para partirse... que lo sepas).

KATSUKO MAGAZINE, Nº 3. 39 páginas. 200 ptas. Correspondencia: Pº Teruel 35 Bajo B, 50.004 Zaragoza.

Blanco y negro, tamaño cuartilla. Maquetación sencilla pero cargado de artículos que mezclan temas de actualidad con otros de los que más interesan a los otakus.

SAKURA, Nº1. 22 páginas. 275 ptas. Correspondencia: SAKURA-LAS LÍNEAS DE HEBE. C/ Manuel Lasala Nº 26, 7º izda., 50.006 Zaragoza. E-mail: mpelegrin@globalnet.es

Papel raro amarillo, tamaño dinA4 y portada a color. En este número encontramos noticias, información sobre el acuerdo Ghibli-Disney, Captain Tsubasa y una explicación de qué significan los cerezos para los japoneses (sakura es cerezo, que lo sepas).

EL RINCON DE LAZARO

Bueno, aquí os presentamos una nueva sección de Neko que dará cabida a las palabras del archi-conocido (¿por qué será?) Lázaro Muñoz. Suponemos que es evidente pero lo diremos por si acaso: la redacción de esta revista, así como el personal de Camaleón Ediciones, NO se hace responsable de las palabras de esta energúmeno...¡faltaría más!. Puede que los que vas a leer te choque (que lo sepas), así que tú mismo...

Buenas, vuelvo a vosotros tras un año de retiro vacacional, y yo hago (y haré) escribiendo mucho y de muy variadas cosas con el inimitable estilo que me caracteriza. Pero ahora vamos a lo que importa, que es una nueva sección que me saco de la manga, se trata de...

MANGANIME TOP FIVE

Diviértanse hoy con PRINGAOS

Top five será, como su nombre indica, un ranking de personajes que cumplan los requisitos de dicha selección. Sé que en el proceso herirá muchas sensibilidades e insultaré a muchos "intocables", por lo que, unido a las opiniones radicales y en muchos casos machistas que haré me volveré a ganar un buen número de detractores, pero eso es algo a lo que estoy acostumbrado y la verdad es que ya me da igual, así que... allá voy.

5.- Ryoga Hibiki

Pese a ser el más fuerte siempre le vencen, pese a ser el más guapo la chica de sus sueños está enamorada no sólo de otro sino del capullo insoportable que siempre le gana, sus ratos libres los pasa convertido en un cerdo pulgoso, su futuro como guía turistico está condenado al fracaso... Pues eso, una lástima de chaval.

4.- Ryo Ishizaki - Bruce Harper

Misión en la vida: Para balonazos con la cara. Con eso os lo digo todo.

3.- Kazuya Uesugi - César Alvarado

Toda tu vida trabajando, estudiando, haciendo deporte, siendo un hijo modelo, un estudiante ejemplar y un ídolo para las chicas de las que por cierto no te aprovechabas porque estabas muy ocupado intentando ligarte a Minami y cuando por fin vas a ganar el Koshien, con lo que podrías ganar algún que otro punto en esa cuestión, vas y te mueres. Si es que hay que ser pringao.

2.- Yota Moteuchi

Este tío sí que me pone de los nervios: se le meten las tías en la cama, se le desnudan en clase, le abren sus corazones (y sus cuerpos & piernas, que es más importante), y el gilipollas más virgen que una barbie. Gente como tú es la que da mala fama al género masculino.

1.- Kyosuke Kasuga - Johnny Romero

No es que sea un pringao, es que es EL PRINGAO. Me explico, le gusta un monumento de tía pero se lía con un monstruo insoportable, tiene poderes sobrenaturales pero todo el mundo se ríe y abusa de él, tiene pocos amigos que encima lo odian o se aprovechan de él, el mayor contacto que ha tenido con su Madokita han sido las hostias que ésta le ha soltado, saca malas notas, es un indeciso, sus hermanitas pequeñas lo tienen puteado, su primo pequeño lo condena repetidas veces... Macho, quitas complejos.

Pues este ha sido el principio, no sé si el mes que viene volveré con más top five o por el contrario con artículos de opinión o similares, ya veremos.

LA TIRA DE LECTORES

LISTA DE NOVEDADES

ALIEN GRAPHIC COMPANY

EL NOMBRE DE LA VICIOSA
Padre Vicio/Ponche
24 pág. B/N.
250 pesetas.

CAMALEÓN EDICIONES

BOUM #4 [de 4]
Carlos Javier Olivares
Último número.
24 pág. B/N.
250 pesetas.

DOMINIC #2 [de 2]
Art Brook´s/ Belmonte, Zaragoza
Último número.
24 pág. B/N.
250 pesetas.

DRAGON FALL #28
Hi No Tori Studio
32 pág. B/N.
325 pesetas.

NEKO #34
Incluye encarte de correo.
52 pág. B/N. Color.
390 pesetas.

GLÉNAT

LOS PRIMEROS SUEÑOS - ESPECIAL
J. Riera/J. Sánchez
B/N.
Precio y páginas por determinar.

RAÌKA #1
Yu Terashima/ Kamui Fujiwara
315 pág. B/N
1960 pesetas.

SAILOR MOON #5
Naoko Takeuchi
188 pág. B/N
995 pesetas.

SUEÑOS #29
J. Riera/J.r Sánchez
24 pág. B/N
225 pesetas.

INU EDICIONES

KAME #19
48 pág. B/N
325 pesetas.

ESEDÉ RECOPILATORIO
David Ramírez
24 pág. B/N
Precio sin determinar

MARUKATSU COMICS

ANGEL LEGENDS #1
Yung Ming Yang
Número de páginas por determinar. B/N.
345 pesetas.

EL PEQUEÑO MONJE #1
Yu-Hsien Lai
Número de páginas por determinar. B/N.
345 pesetas.

NORMA EDITORIAL

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #22
MACROSS 7 TRASH #1
Haruhiko Mikimoto
200 págs. B/N.
1500 pesetas.

COL. MANGA GRAN VOLUMEN #23
CHIRALITY #1 [de 2]
Satoshi Urushihara
200 págs. B/N.
1500 pesetas.

CALIENTE NAGI #1 [de 3]
Makoto Fujisaki
64 págs. B/N.
450 pesetas.

EVANGELION #4 [de 6]
Yoshiyuki Sadamoto/ Gainax
88 págs. B/N.
595 pesetas.

OGENKI CLINIC #14 [de 18]
Haruka Inui
112 págs. B/N.
750 pesetas.

VIDEO GIRL LEN #4 [de 6]
Masakazu Katsura
64 pág. B/N.
395 pesetas.

PLANETA deAGOSTINI

LÍNEA LABERINTO

DESAFÍO II #1 [de 2]
Roke González/ Carlos J. Olivares
24 pág. B/N.
190 pesetas.

EL VUELO DE SKUHM
Germán García/ Nuria Peris, Roger Ibáñez
48 pág. B/N.
325 pesetas.

LÍNEA MANGA

AH! MI DIOSA VOL. II #4 [de 8]
Kosuke Fujishima
32 pág. B/N.
295 pesetas.

ALITA VOL. VI #2 [de 10]
Yukito Kishiro
48 pág. B/N.
325 pesetas.

APPLESEED
Masamune Shirow
192 pág. B/N.
1200 pesetas.

BASTARD #17
Kazushi Hagiwara
Bimestral.
200 pág. B/N.
1200 pesetas.

COMPILER #6 [de 7]
Kia Asamiya
96 pág. B/N.
595 pesetas.

DOCTOR SLUMP #6 [de 14]
Akira Toriyama
88 pág. B/N.
595 pesetas.

DR. SLUMP - ANIME KIDS COMICS ESPECIAL #1
Akira Toriyama
32 pág. Color.
495 pesetas.

DRAGON BALL #26
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #27
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #28
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL #29
Akira Toriyama
Nueva edición de la serie. Semanal.
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL-ANIME KIDS COMICS #10
Akira Toriyama
24 pág. Color.
295 pesetas.

DRAGON BALL-ANIME KIDS COMICS ESPECIAL #1
Akira Toriyama
32 pág. Color.
495 pesetas.

DRAGON BALL VOL. 30
Akira Toriyama
184 pág. B/N.
995 pesetas.

EL JUEZ DE LAS TINIEBLAS
Fujihiko Hoshino
256 pág. B/N.
1095 pesetas.

GUNSMITH CATS #2 [de 9]
Kenichi Sonoda
48 pág. B/N.
350 pesetas.

LAWMAN #1 [de 4]
Akihiro Itoh
48 pág. B/N.
350 pesetas.

LUCHADORAS DE LEYENDA VOL. II #1 [de 6]
Clamp
112 pág. B/N.
650 pesetas.

UNO O DOS
Rumiko Takahashi
264 pág. B/N.
1495 pesetas.

PATLABOR #1 [de 6]
Masami Yuuki
192 pág. B/N.
1200 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. VI #3 [de 9]
Rumiko Takahashi
48 pág. B/N.
325 pesetas.

SIRENA #1 [de 5]
Konami Chiba
32 pág. B/N.
295 pesetas.

3x3 OJOS #13 [de 13]
Yuzo Takada
Último número.
40 pág. B/N.
325 pesetas.